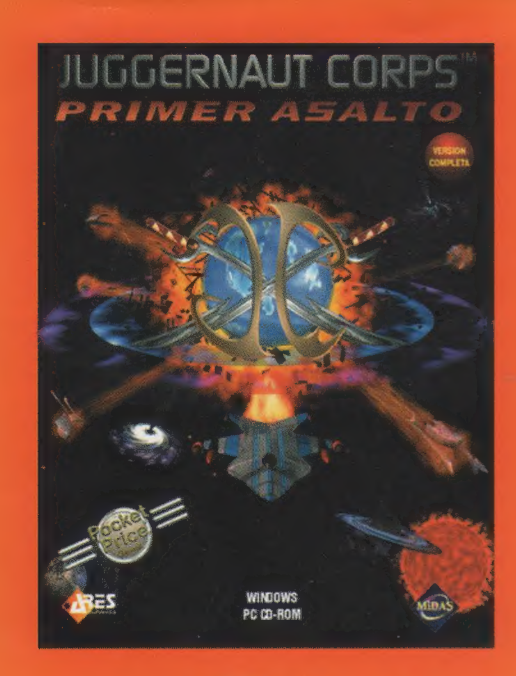
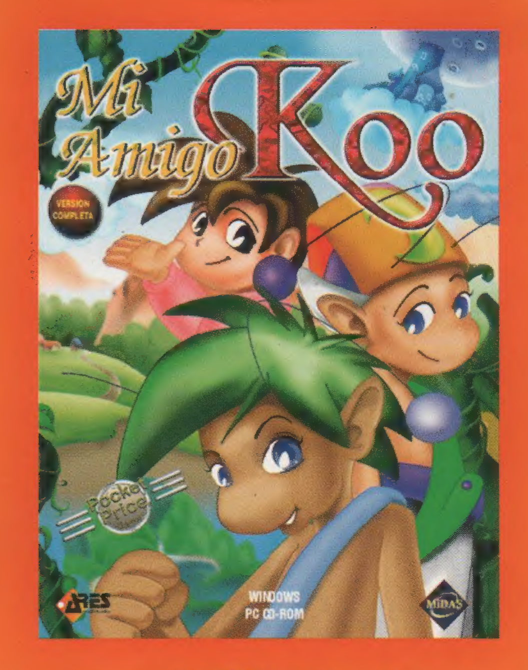


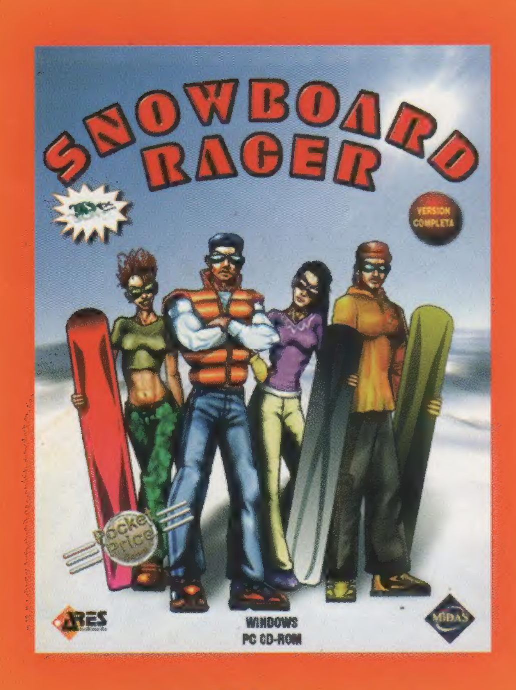
Incluye CD-ROM
Minami 2000
Revista de cómics y dibujos animados japoneses
BUBBLEGUM CRISIS 2040
LA NUEVA PELÍCULA DE TOUCH
CARD CAPTOR SAKURA
ISAMI
795 PTAS 4,78 €
NÚMERO 4
★NUEVAS SERIES
★CARÁTULAS
★NOVEDADES
★JUEGOS
★ERÓTICO
★OPINIÓN
★INTERNET
★PÓSTER
★Y MUCHO MÁS
Van Durán '99
MANGA ESPAÑOL
COMENTARIOS DE LAS MEJORES OBRAS NACIONALES Y ENTREVISTAS A LOS AUTORES MÁS PUNTEROS DEL PAÍS

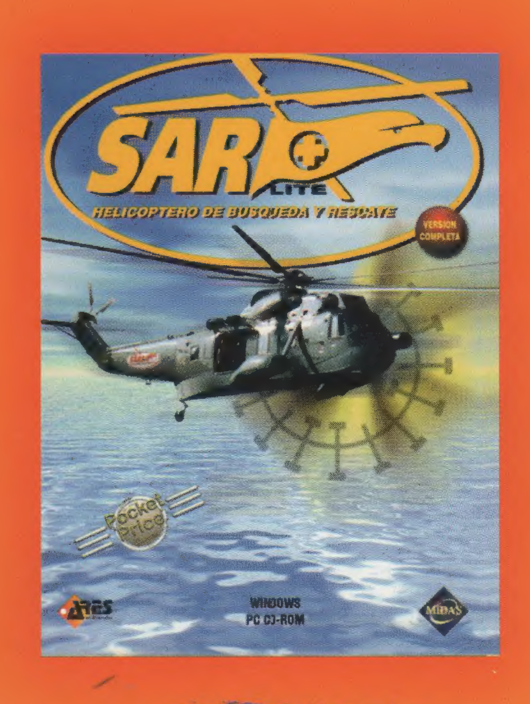














SIMULADOR DE VUELO

No Querrás Soltar el Joystick











PEPITA PÉREZ

En este nuestro país, por algún extraño motivo, se tiende a pensar que una autora, por el mero hecho de llamarme Mimoto Kawasaki (o algo igualmente rimbombante) es mucho mejor que alguien que se llame, por ejemplo, Juanita López. ¿Y por qué ? ¿Porque es exótico? ¿Porque han visto más series de manganime ? ¿Porque sus cornfleiks son mejores que los nuestros ?

Nadie lo sabe, pero el caso es que si una aficionada llega a una estantería y ve un cómic de Mari Pepi Ordóñez al lado de uno de Yumimamiromoto Kuwasanachuminagi lo más probable es que coja el de esta última (es que no soy capaz de repetir el nombre). Bueno, lo más probable no, los datos de ventas indican que es así.

¡Pues no ! No nos parece bien, creemos que no es justo juzgar un trabajo simplemente por el nombre de su creadora, y por eso hemos dedicado este número de Minami 2000 a las autoras españolas, esperando que lo que aquí leáis os ayude a cambiar el concepto general que ronda por estos lares.

Además, si te pones a pensarlo bien, a la larga es mucho mejor, porque imagínate que estás en una tienda, eligiendo entre dos cómics (uno japo y otro nacional), y por fin te decides por lo que todo el mundo añadiendo además un "pfff, ¿quién va a comprar un manga de Adolfita Gutiérrez pudiendo comprar uno de Kiyotomsakinugochidoki Huyganiruminabichupamela ?", ¿y si resulta que la tal Adolfita está justo a tu lado ? Porque igual resulta que vive en tu ciudad o incluso que es tu vecina. Eso seguro que no pasaría con una japo, pero sí con una autora nacional (y si encima es de las que desayuna piedras y le entra mal tu comentario ya la has cagado...).

O, mejor aún, si te gusta mucho una autora nacional te resultará muchísimo más fácil conocerla, pedirle autógrafos, invitarla a unas copas...

En definitiva, que leáis, carajo, y que juzguéis por contenidos, no por el mero hecho de no haber salido con los ojos rasgados en el DNI.

Y ya, esto es la editorial, ¿pasa algo ? Y dad gracias, que pensaba dejarla en blanco.

STUPID, STUPID RAT CREATURES!

Lázaro Muñoz
lazaro@laresinf.com



X CONCURSO DE COMIC DE ACUP

Convoca la Asociación Cultural Universitaria Palentina ACUP

BASES

1) Podrán participar todas aquellas personas individualmente o en grupo que no sean profesionales

2) El idioma en que se escribirán los textos de las historietas será el castellano

3) La extensión máxima de las obras a presentar será de siete caras, dentro de los formatos DIN-A3 y DIN-A4, admitiéndose los comprendidos entre ellos.

4) La técnica a emplear será libre, si bien serán las obras siempre en blanco y negro.

5) Se remitirá una copia, junto con el original firmado con seudónimo, y adjuntándose, bajo sistema de plica, un sobre cerrado en cuyo exterior figure el mismo seudónimo y en el interior el nombre y apellidos del autor/es, título del trabajo, DNI, edad, teléfono y dirección completa.

6) No podrán ser presentadas obras que ya hayan participado en otros concursos, ni que hayan sido publicadas de cualquier forma

7) El plazo de presentación será hasta el 15 de septiembre de 1999

8) La recepción de las obras presentadas a concurso tendrá lugar en las oficinas de ACUP, Avda. Casado del Alisal nº 28, 1º; o en el apartado de correos nº 318 34080 - Palencia, bien personalmente o por correo, indicando en el sobre "Concurso de Cómic".

9) Los premios constarán de: 1er premio 50.000 ptas.; 2º, 25.000; 3º, 15.000; accésit de 10.000 para residentes en Palencia. Los trabajos premiados podrán ser publicados, así como aquellos que a juicio de la organización sean seleccionados para ello.

10) ACUP se reserva la propiedad de los trabajos premiados, y de todos aquellos que puedan ser seleccionados para su publicación. Si bien la organización se compromete a devolver todos los trabajos en un plazo aproximado de seis meses, corriendo por cuenta del peticionario los posibles gastos de envío mediante contrarreembolso.

11) El jurado estará formado por tres o cinco personas. En ningún caso un miembro del jurado podrá participar en el concurso.

12) Toda duda o cuestión que se plantee será resuelta por el jurado

4º CONCURSO DE CÓMIC JOVEN DE IGUALADA

BASES

1.- Podrán participar en el concurso todos los jóvenes nacidos durante y después de 1969.

2.- Se establecen dos categorías:
Nacidos durante y después de 1982.
Nacidos entre 1969 y 1981.
Si el cómic se realiza entre varias personas cuenta la edad de la mayor.

3.-El tema será libre, pero los personajes deben ser originales. La obra presentada no puede haber resultado premiada en ningún concurso de cómic.

4.- Los cómics deben ser en blanco y negro con una extensión de 2 a 6 páginas y en tamaño A3 o A4.

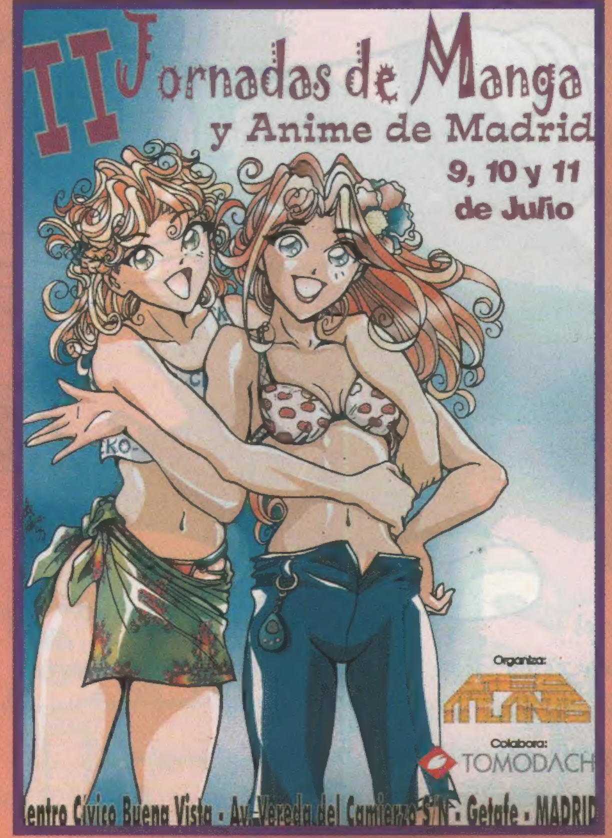
5.- Los trabajos tienen que entregarse en un sobre cerrado dentro del cual se debe incluir los originales del cómic y dos fotocopias de cada página. Además, se tendrá que poner otro sobre cerrado, que contendrá los datos personales y una fotocopia del DNI, en el exterior del cual deberá constar el título de la obra y la categoría a la que pertenece. Los cómics se tienen que enviar o entregar personalmente hasta el día 10 de Septiembre de 1999 indicando claramente en el cobre "Concurso de Cómic Joven", a la siguiente dirección:
Ayuntamiento de Igualada
Departamento de Juventud
C/ Santa María 10, bajos
08700 Igualada (Barcelona)

6.- Se establecen 2 premios para cada categoría.
A: Primer premio, material valorado en 40.000 pesetas.
Segundo premio, material valorado en 20.000 pesetas.
B: Primer premio, 125.000 pesetas.
Segundo premio, 75.000 pesetas.
Además se entregarán un premio especial Club Manga Igualada al mejor cómic inspirado en el estilo manga y un premio especial M.J. Ayuntamiento de Igualada al mejor cómic creado por un autor de la ciudad de Igualada.

7.- Los trabajos son propiedad de los autores y les serán devueltos durante los 5 meses posteriores al plazo de entrega. La organización tiene derecho a utilizar los trabajos presentados durante un tiempo ilimitado para cualquier finalidad, indicando siempre el nombre del autor y sin modificar el contenido.

8.- Los premios se entregarán en un plazo inferior a los 3 meses posteriores al veredicto del jurado.

9.- La participación en el concurso implica la aceptación de estas bases. Cualquier imprevisto será resuelto por la organización o el jurado.





Del 14 de julio al 30 de agosto se podrá disfrutar en el Centro de Arte La Recova del **Salón del Cómic de Santa Cruz de Tenerife**, con charlas, coloquios, presentaciones y unas interesantes y extensas exposiciones. Mención especial al homenaje a Víctor Mora y su Capitán Trueno.

Y en Getafe, Madrid, se celebrarán del 9 al 11 de julio en el Centro Cívico Cerro Buena Vista (Avda. Vereda del Camierzo S/N) las **II Jornadas del Manga y el Anime de Madrid**. Un evento íntegramente organizado por aficionados al medio que el año pasado tuvo gran éxito y que espera repetir. Habrá charlas, proyecciones, actividades alternativas...





Minami 2000. Julio de 1999

Dirección: María José Castro

Redactor Jefe: Lázaro Muñoz

Colaboran: Ricardo López, Mae Fernández, Manuel Ortega, Matsuyama, Jorge Orte, Andrés G. Mendoza, Josema, Don Pantu, Santiago Tejero, Javi Araguz, Guillermo Vacas, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Alessandra Moura, Gonzo, Jaime Ortega, Raven, Jesús Moreno, Spidei

Ilustraciones: Van Durán, Guillermo March, Lola Palacios, Estudio Kôsen (Aurora & Diana)

Maquetación: Keiichi, Ruf Silvestre

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Secretaria de dirección: Yolanda Montón
Administración: Asun Castro, Luisa García, Sonia García
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Talleres Gráficos Soler S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas: SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

Minami 2000 no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami 2000 aboga por un lenguaje no sexista, sin embargo por motivos estéticos no utilizará "@" o "/as" en sus artículos, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami 2000
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 Sant Joan Despí
(Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50
Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami2000@aresinf.com

Minami 2000 — 4

TEMA DE PORTADA

AUTORAS ESPAÑOLAS

Están ahí, podrían ser tu vecina, tu compañera de clase, la que pasa por tu lado en la calle... Autoras cuyo único pecado es no haber nacido en Japón, ¿hace eso que su trabajo sea de menor calidad?

Estas y otras preguntas serán las que nos planteemos y tratemos de resolver en este número de Minami 2000

ÍNDICE

Novedades, noticias y tal

Poca cosa, pues el verano nunca es buena fecha editorialmente hablando. Pero algo hay por ahí, vamos a ver...

Para empezar Arait Multimedia sacó a primeros de mayo los vídeos de la película de **Marmalade Boy – La Familia Crece** a un precio más que asequible e incluyendo el "making off" de la misma, imprescindible para las fans de esta serie. Además, se sabe que quieren sacar **Card Captor Sakura** a la venta en vídeo, haciéndolo, si todo acaba saliendo según están las cosas, acompañadas dichas cintas por una conocida revista (y por una vez no somos nosotras (al menos tal cual están las cosas)).

Siguiendo con Vídeos, Manga Films no nos confirma ningún título ni fecha, pero se sabe que ya han firmado con *Pioneer USA* y que uno de los primeros títulos que traigan será **El Hazzard 2**. Se espera que para el Salón del Manga o a más tardar para fin de año tengan ya jugosas propuestas.

Selecta Visión sí nos ofrece algo más de variedad, ya que a su cinta habitual con **Escaflowne** suman otras dos películas de **Mazinger**, esta vez **Great Mazinger contra Grendizer** y **Great Mazinger contra Getter Robo**. Se sabe que siguen negociando títulos interesantes, pero de momento piden que no digamos ninguno para no crear esperanzas que podrían no cumplirse.

Pasando a las editoriales, Planeta no anuncia ninguna novedad para junio, pero para julio, si todo sale bien, saldrán las segundas partes de **Patlabor** y de **Conan**, ambas a menos precio que sus primeras partes. Además advierten que **Dr. Slump** se publicará íntegramente, es decir entera, lo cual es francamente loable, ¿cuántas van ya? ¿3? ¿4? A este paso igual disfrutamos de verdad de series manga en nuestro país.

Más noticias nos trae Norma, quien nos advierte de varias cosas. Para empezar que no editarán más material de Shueisha, que el **Evangelion Art Book** y la revista oficial de **Dragon Ball GT** han vendido las dos una burrada (¡menuda sorpresa!), que **Nadesico** y **Kamikaze** han ido bien y es bastante probable que de esta última haya continuación y que no os encariñéis demasiado con **Flag Fighter** y **Caliente Nagi**. Además, nos dicen que están negociando nuevos títulos para finales de año, seguiremos informando.

En cuanto a Glénat, han confirmado que van a publicar **Ruroni Kenshin** (**El Guerrero Samurai** según el C+), así que cuanta más prisa se den más aprovechan el filón (en principio está planeada su salida en el Salón del Manga). Además, anuncian también el clásico donde los haya **Astroboy**. Pocos títulos, pero contundentes, sí señor.

En un apartado ya un tanto más restringido, advertir a las propietarias de parabólica que estén muy atentas, pues aunque rara vez nos enteremos con el suficiente tiempo como para avisar, son muchas las series (e incluso canales) que día a día aparecen en emisión. No os descuideis.

Pasemos ahora al apartado de noticias no autóctonas:

También ha llegado la primavera a las cadenas niponas, y con ello, nuevas series. Las que más me han llamado la atención han sido la de **Petshop Horrors**, que se estrenó el 1 de marzo a las 11:55 de la noche en la TBS, protagonizada por Leon y Jilly, y con ese título, ¿de qué irá? Uf.

Arc Zarard con los príncipes Arc y Elk, con Liza, Alfred el malo y Pandit el lobo. Esta serie que empezó en la Playstation, ha pasado a la pequeña pantalla por la Sony (¿la veremos en Canal Plus?) y se emite a las 7.00 de la tarde en el Canal Satélite Wowow.

Por si no teníamos suficientes Sakuras, ya tenemos a otra con ese nombre, en **Better Man** ambientada en el 2006, de la Sunrise, la emiten todos los jueves en la Televisión de Tokyo.

Los del Estudio Pierrot (*Magical Emy, Fushigi Yuugi, Shin Kor* y tantos otros) no paran, tienen todos los miércoles a las 6 de la tarde en la Televisión de Tokyo a **Tenshi ni narumon!**, con las aventuras de ángeles y más fantasías en Natsûmi, el guaperas de Michael, a Gabriel, Ruka, la rubia Noel y tantos otros que están en el instituto.

Para los más fanáticos de **Evangelion**, acaba de salir al mercado un cajita de sólo 23 mil yencitos, con las pelis de Death (True) 2 y Rebirth, con 18 tarjetitas, algunas figuras, libros y tarjetitas de vídeo entre otras cosas (otra sacada de pelas, vamos).

Y también, cómo no, tenemos un libro con el vídeojuego de EVA y su protagonista -Mana-, el **Iron Maiden Story Book**, 128 páginas en A-4 por 1.700 yens, así podrás tener un calendario desde 1999 al 2015, la historia y demás explicaciones.

Los de Gainax no paran, tampoco escatiman dineros para su última serie de moda, **Kareshi Kanojyo no Jijyo**, han sacado al mercado un CD lleno de pijotadas para tu escritorio, por 5.800 yens podrás llenar tu ordenador con todas esas tonterías que tanto nos gustan.

Por 5.000 yens puedes encontrar el **20th Anniversary Concert Symphonic Gundam** en CD, sí, es que, ya cumplen añitos algunas series, aunque aquí no la hayamos visto, allí es todo un mito.

Tendríamos que prestar un poco más de atención a la nueva tecnología, me refiero a los **DVDs**, ya que Japón y España tienen sistemas compatibles y ya hay títulos disponibles de anime, aquí tenéis algunos: *Magic Knight Reyearth, Utena, Tenchi Muyo, Pretty Samy, Orphen, Gasaraki, la Saga de Harlock, las chibis Ah Megami Sama* o *Nadeshiko.*

Entre los CDs favoritos comprados, según la Newtype de abril, están: Pokemon, el de Hekiru Shiina, Lupin III, Card Capkor Sakura character songbook, kareshi kanojyo no jijyo, studio Ghibli, etc.

Para los que os gusta **Card Captor Sakura**, lo dicho, es vuestra oportunidad para conseguir todo el merchandising sobre esta serie. Acaba de salir una Gameboy por 4.380 yens.

Parece que Leiji Matsumoto se ha vuelto a poner de moda, con sus nuevas OVAs de **Harlock** o la **Reina Esmeralda**, ahora tenemos un juego de **Yamato** para Playstation por 6.800 yens, de Bandai.

NIVELES DE AUDIENCIA

Creo que es interesante echar un vistazo a los rankings de audiencia. Mientras que **Sazae-san**, con sus ya más de 1.500 capítulos o **Detective Conan** con sus 140 tienen más o menos un 20 %, les siguen **Chibi Maruko-chan** (215 cap), **Doraemon** (800) y **Pocket Monster** (90) con un 15 %, tampoco nos podemos quejar con el 5 % que tienen las recién estrenadas **Kareshi**... o **Mamotte**...

RANKING DE VENTAS DE VÍDEO, abril Newtype

Pompoko
Pikachu no natsu yasumi
Gundam W (empata en el número 2, pero este cacharro no me deja ponerlo)
Natsu geta sakai saigo no hi
Totoro
Mononoke Hime
Cowboy Bebop
Laputa
Card Capkor Sakura
Gunkam

CHICAS MÁS VOTADAS, abril Newtype.

Ruri (Nadeshiko)
Xaoling (Mamotte Shugogetten)
Yukino (Kareshi kanojyo no jijyo)
Kurio (Orphen) Esta empatada con el 3.
Faye (Cowboy Bebop)
Sakura (Card Capkor Sakura)
Miharu (Gasaraki)
Lina (Slayers)

SERIES MÁS VOTADAS, abril Newtype

Cowboy Bebop
Kareshi Kanojyo no Jijyo
Orphen (empatado con el 2)
Gasaraki
Mamotte Shugogetten
Saber Marionette Jo to X
Card Capkor Sakura (empatada en el 6)
Nadeshiko
Seiseki (¿?? Ni idea de lo que pone)
Brain Powerd
Utena (empatada en el 10)

Por último, íbamos a comentar el **Salón del Cómic**, pero es que realmente no merece la pena. Si nunca has ido a ninguno sin duda habrás flipado, pero si llevas varios añitos acudiendo a la cita seguramente estarás como nosotras, que prácticamente vas a ver a las amigas, porque el salón en sí cada vez está peor, y cuando año tras año te vas convencido de que ya han tocado fondo y la cosa no puede ser peor al siguiente te demuestran que sí que pueden caer todavía más bajo. No es ya que no haya absolutamente nada de manga (quitando lo que te venden, claro), es que ni siquiera parecen interesados en que acuda gente de fuera, si quieres que venga gente de todo el país a) traed MUCHOS autores de renombre, porque valen las exposiciones y las charlas, pero lo que tira es lo que tira, no nos engañermos, que vienen cuatro gatos y encima movidos por las editoriales; y b) poned facilidades a la gente que viene de fuera, porque que las ofertas (las pocas que hay) parecen todas dirigidas a la gente que vive en la propia Barcelona y no ha tenido que desplazarse o pedir permisos para poder tener un par de días libres, aparte, claro está, del tema idiomático, que más que un salón internacional parece uno comarcal sectario radical.

Pues eso, que como Salón de Cómic sinceramente no puedo recomendarlo. Ahora, eso sí, como mercadillo es cojonudo. Eso si no te estalla una vena por el hecho de que te saquen 600 pelas por entrar.

Aún así, nosotras estuvimos allí, conocimos a mucha gente, os conocimos a muchas de vosotras, hicimos nuevas amigas y en definitiva hicimos todo lo posible porque tanto nosotras como vosotras disfrutarais de esos 4 días.

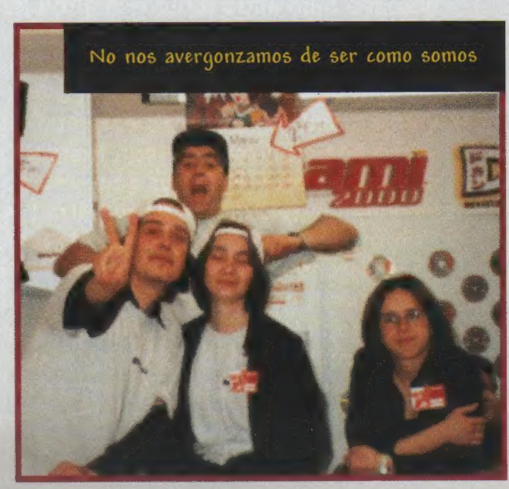
Las lectoras aprovecharon la ocasión para expresar su opinión sobre Lázaro Muñoz


Lobo también disfruta de Minami 2000


No, no era ninguna discoteca, era la exposición del salón.



Nacho Fernández también lee Minami 2000


No nos avergonzamos de ser como somos

Adolfito dice...

Apenas si puedo creérmelo. Estaba a punto de dejar de escribir para esta revista cuando he comenzado a ver la luz al final del túnel. Parecía que los contenidos de esta publicación iban a limitarse a los comentarios de series extranjeras dando así la ficticia imagen de que en nuestro país, España, no se crea material gráfico lo suficientemente bueno. Por suerte este número nos permite por fin disfrutar de la verdadera fuerza del Tebeo, del único producto que permite ser leído sin temor a encontrarse con opiniones o tendencias moralmente reprobables: el tebeo Español (¡casi na!).

Desde aquí quiero las gracias a todos los autores que están comenzando a hacer patria frente a la invasión de tebeos chinos que no hacen sino velar la visión de la realidad de nuestra juventud.

Es cierto que los jóvenes tienen una tendencia innata hacia el descubrimiento, hacia la curiosidad (en algunos casos malsana) que les lleva muchas veces a no darse cuenta del error irremediable que pueden estar cometiendo. Así un chico inexperto, virgen de mente, puede coger un manga con la sana intención de pasar un rato relajado, de disfrute personal y encontrarse con un shock visual y psicológico ante las barbaridades sexuales y violentas que se cometen en este tipo de publicaciones. Dónde se han quedado los clásicos como Roberto Alcázar y Pedrín, azote de minorías y maleantes; o el Capitán Trueno, adalid de la caballerosidad y el sacrificio personal. Dónde quedaron todas aquellas educativas historias bélicas o las históricas aventuras del Jabato. Se han perdido irremediablemente ante la invasión del manga japonés. Historias lejanas de una subcultura que no nos llega ni a la suela de los zapatos.

Así pues yo veo el manga español como un soplo de viento fresco, un intento de enmendar todo el daño ya hecho mediante la infiltración de la moral hispana bajo esos dibujos negros de ojos grandes. Si lo que atrae al lector de manga es el exotismo oriental qué mejor que mantenerlo pero hacerlo más familiar inyectándole dosis cada vez más fuertes de valores patrios. Estamos cerca de conseguir que el tebeo nacional renazca con fuerza. Quién sabe si un manga de toros o, mejor aún, uno sobre la vida de personajes relevantes de nuestra historia como Primo de Rivera o el General Moscardó (¡¡qué heroica la defensa del Alcázar, imagináosla plasmada en un cómic!!) puedan borrar de la mente de los mangadictos toda la perversión nipona y devolverles hacia la racionalidad de la historia y cultura españolas.

Miren ustedes como el manga animado apenas si tiene éxito mientras que el genial Pedro D'Ocon consigue maravillas de la técnica y de público con pocos medios a su alcance. He ahí el máximo exponente del afán de superación del Español. Gracias a él podemos disfrutar de series como *Basket Fever* o *Delfy y sus amigos*... sin menospreciar, por supuesto, a las genialidades del estudio Aragón, punta de lanza de la infografía hispana. Y los números no mienten, el éxito y aceptación del producto autóctono relega al japonés al más oscuro de los pozos, al ostracismo absoluto. El manga es un fallo marginal de la programación de televisión y de las estanterías de los quioscos. Sus seguidores se cuentan con los dedos de la mano y probablemente dentro de poco hasta un manco esté en disposición de calcular su número. Todo ello gracias al esfuerzo de los autores españoles. Haceos un favor y dadle una oportunidad al Tebeo y a la animación de VUESTRO país y descubriréis un nuevo mundo de posibilidades.

NOTA: Me niego a emplear el femenino en mis artículos. El Español es un idioma forjado a lo largo de los siglos y no somos quienes para modificarlo. Sería como arrancar de cuajo una estalactita forjada por el goteo imparable del tiempo. Es más, de todos es sabido que el cómic siempre ha sido orientado hacia el hombre y que esta revista es leída mayoritariamente por personas del genero masculino así que ¿qué sentido tiene modificar algo que no hará sino confundirlos?

Adolfito
getaffen@yahoo.com



Buenas, aquí Matsuyama, encargado de la LCM en Minami2000, pues Totoro ha encontrado sustitutos para la versión externa. Se trata de Tsunami (Madrid) y Blood (Sevilla), que intentarán seguir llevando la versión en papel aparte de lo aquí sacado para que quien no quiera o pueda comprarse la revista al menos tenga opción a continuar en este nuestro foro de discusión. La dirección a la que debéis enviar las cartas para la LCM (y ojo con esto que ha habido muchas confusiones, la dirección que se da aquí es ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE para la LCM, las cartas a Minami2000 se deben enviar a la dirección indicada en el staff o en el correo) es la siguiente:

LCM
Apdo. de Correos 64
28109 La Moraleja (Madrid)

Por cierto, en este número la LCM se incluye en la revista y no en el encarte porque, como habréis comprobado, no hay encarte. Esto ha sido debido a unos problemillas con la imprenta, pero bueno, así le damos tiempo a las dibujantes para adelantar trabajo y que así puedan irse luego un poco de vacaciones, en el siguiente número supongo que se normalizará la cosa. Ahora sí, vamos con vuestras cartas:

TAKASHI NIIMAI (Getafe)

Hola de nuevo, parece que le he cogido el gustillo a esto de la LCM, enhorabuena al que le caiga bien y lo siento por el resto.

Según he leído, creo que hay temas que ya están demasiado trillados, y hacen la LCM un poco repetitiva (pero sólo un poco), véase Katsura Hentai SI/NO, Matsuyama SI/NO, y algún otro, creo que deberíamos sacar algún tema nuevo. Hoy no voy a contestar a nadie, solamente hablaré un poco sobre un par de series que me gustan mucho por si alguien no las conoce, y para crear algo de polémica fresca, (ya que habrá alguien que me critique), y ya de paso conocer gente que le guste lo mismo que a mí.

MARMALADE BOY. Supongo que ya casi todo el mundo conoce esta serie, pero para el que no, explico: Se trata de una serie shojo cuya protagonista es Miki Koshikawa, que tiene una familia un tanto curiosa (no quiero decir nada). Me gusta mucho esta serie porque no es la típica serie de shojo que puede llegar a hacerse empalagoso, tiene sus escenas tiennas, que están muy bien puestas. Pero en general la serie es muy fresca y alegre sin estar saturada de escenas lacrimógenas y sufrimientos sin fin. Además, dentro de los triángulos amorosos típicos de estas series (y MMB no iba a ser menos) se introducen nuevas situaciones y puntos de vista, dejando de ser el triángulo único que dura desde el primer episodio hasta el último, en el que se resuelve de una forma que todos esperábamos (si, me refiero a KOR o a VGAI, pero no me entendáis mal, no las estoy criticando, estas dos son de mis series favoritas), en Marmalade Boy, los triángulos, porque hay más de uno, son completamente originales. Los personajes (que son un montón) son cantidad de carismáticos (sobre todo Miki), y tienen su importancia en la serie, con esto me refiero a que no son los personajes segundones que se utilizan para crear las escenas cómicas. Creo que puedo afirmar que sea mi serie favorita de Shojo (aunque he leído poco shojo), pero creo que es la única que no se hace para nada empalagoso. Os aconsejo que la probéis, dadle una oportunidad y no quedarais defraudados. No os cuesta nada.

GUNBUSTER: Esta seguro que la conocéis todos, pero puede que no hayáis tenido la oportunidad de verla, yo las que he visto eran originales, pero de KISEKI FILMS, lo que es sinónimo del anticopy más perfecto del mercado. Lo que más me gusta de Gunbuster, es el ambiente de la serie, y la documentación que tiene con respecto a la Astrofísica. Utilizan términos como el Efecto Doppler, el radio de Schwarzschild, y otros términos referentes a esta magnífica ciencia (soy un friki de la Astrofísica, aunque estudio Informática), esto demuestra que se la han currado un huevo y que no han metido los típicos nombres como "Salto tetrahyperdimensional" o "Descomposición paramateriologisticil" y palabros de ese tipo, que hubiera sido lo más fácil. Además, tiene una visión de los saltos espaciotemporales y de los viajes a velocidad luz que a mí me gusta mucho. Si os gusta la Astrofísica os enamorará. Son sólo 6 capítulos, pero vaya 6, a cual mejor. Y además, un final chocante y a la vez llevado a cabo con elegancia (el que lo haya visto lo entenderá). Además, de vez en cuando entre capitulo y capítulo, las dos protagonistas, Takaya y Amano, nos ofrecen pequeñas clases de Física (con dibujos tipo SD), que son destemillantes. Si alguna vez le echáis el guante, no lo dudéis ni un segundo!!!!!

Colaboradores indirectos de esta carta: Optimus por pasarme Marmalade Boy y Gonzo por Gunbuster, a los dos muchísimas gracias, sois gente "cojonuda".

Saludos a toda la peña de la LCM, espero poder ir (y que vosotros vayáis) al salón de Barna, y así poder conocemos y hablar de todos estos temas en persona, y algunos otros.

Besitos a ellas, apretones (de manos) a ellos, y Whiskas para los gatos/gatas, que sé que los hay ^_^ Nos leemos.

BLOOD (Sevilla)

*¡¡¡ ESTA VEZ LOS DE NORMA SE HAN PASADO!!!: ¡¡¡600 ptas por una colección con un nº de paginas tan escaso por nº como *Record of Loddoss War*!!! (¡¡Lo va a comprar su madre!!). Y luego dicen que van a "cambiar de política" respecto al manga porque no venden ¿¡y cómo esperan vender con esos precios tan desorbitados? __Í {grrrr

* Quisiera decir algo que llevo pensando desde hace tiempo y es que me parece increíble la poca personalidad que se demuestra en algunos Otakus: me parece muy bien que no le guste a alguien un manga concreto por tener sus propias razones... Lo que ya no veo lógico es que a un Otaku ya no le guste su serie favorita porque un personaje (generalmente famoso) diga que detesta esa serie (y conozco muchos casos).

Por ejemplo en mi caso, me gustaba Bola de Dragon hasta que se convirtió en una obra que no salía de lo mismo, pero sus primeros mangas / episodios me siguen gustando; o valga también el caso de Saint Seiya cuyo manga detesto (no me gusta el grafismo del autor) pero me encanta los OVAS y me seguirán gustando digan lo que digan.

Lo que quiero decir es que porque algun personaje famoso como David Ramírez (por poner un ejemplo) diga que no le gusta un manga/ anime, eso no es motivo para que miles de Otakus empiecen a detestar esa serie.... SEÑORES, TENED UN POCO DE PERSONALIDAD.

Nota de Matsuyama: Y me temo que eso es todo por este número, con lo cual tengo que recordar que hay que intentar ser breves y concisos o llenamos el espacio con apenas dos cartas. De hecho he dejado la de Niimai sólo porque la LCM aún está empezando y esta carta era muy buena para ir abriendo boca, pero en el futuro cartas tan largas tendrán que ser recortadas. Nos leemos.



Bubblegum Crisis

Tokio 2040 una nueva crisis

La industria japonesa de animación se mueve muchas veces de modos difíciles de entender. Hoy en día a pesar de las muchas y excelentes novedades, sigue muy presente el recurso de renovar o rememorar viejas glorias. La nostalgia o el hecho de ser un clásico no tiene que ver en el caso de *Bubblegum Crisis*. La serie original de OAVs tan sólo era un clásico parcialmente, el éxito que alcanzó se presentaba más como el de serie de culto o el de aclamada por la crítica. Gran parte también se debe a su difusión en Estados Unidos entre multitud de aficionadas al cyberpunk.

Un nuevo comienzo

Tampoco es por su desarrollo un caso típico. No se trata de una parodia, homenaje, una extensión de la historia, continuación o nueva idea que complemente la anterior. *Bubblegum Crisis – Tokyo 2040* es, al estilo de las sagas de superhéroes americanas, un universo paralelo o alternativo. La serie se renueva totalmente aun conservando el espíritu original y el ambiente y personajes. Podéis olvidaros de la primera serie, no necesitáis haberla visto (salvo porque merece la pena en sí misma, claro).

Es el año 2040 en MegaloCity, una ciudad dominada desde las sombras por las grandes corporaciones. Un grupo de vigilantes con trajes especiales lucha contra los robots que pierden el control. La vida en la gran ciudad transcurre apaciblemente hasta que alguno de los robots encargados de los trabajos más pesados se vuelve loco.

Estos Boomers, con un aspecto entre mecánico y biológico, tienen una potencia y fuerza muy superior a la de una persona normal. Cuando pierden el control, son capaces de devastar todo lo que encuentran a su paso. Es entonces cuando Sylia Stingray, dueña insospechable de una boutique de lencería, llama al resto de las Knight Sabers para intervenir allí donde hace falta.

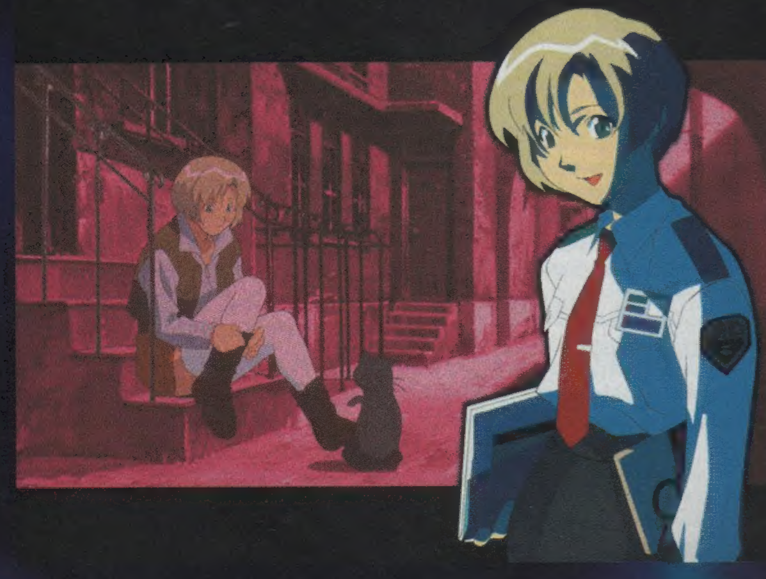
Chicas de armas tomar

En un día como otro cualquiera, Lynna Yamazaki llega a MegaloCity y se ve envuelta en una pelea de boomers contra las Knight Sabers, que ya llevan actuando desde hace algún tiempo. Investigando, logra descubrir sus identidades, y en el segundo episodio, verá cumplidos sus deseos y entrará a formar parte del grupo.

A partir de esto, podríamos encontrar tan sólo el típico desarrollo de peleas constantes contra un boomer tras otro en cada episodio. Pero por suerte esta vez, además de acción pura y directa, los guionistas han logrado darle una historia sólida detrás. El extraño pasado de Sylia, su hermano Macky y su padre, el profesor Stingray, creador de toda la tecnología (tanto de los boomers como de los Hard Suits – los trajes de las Knight Sabers), no empieza a aclararse hasta después de una docena de episodios. Además, la vida normal del resto de las K.S. también juega un papel importante: los conciertos de Priss, la familia de Linna, el trabajo de Nene...

La serie también abarca por supuesto otros personajes. Tras la corporación Genom se esconde el supervillano de turno. Quincy se encuentra, en un estado de salud lamentable, unido a montones de máquinas desde las que dirige su empresa. También ejerce su inmenso poder a través de su mano derecha, Mason, un personaje probablemente incluso más cruel y con sus propios planes ocultos.

En un papel intermedio están los miembros de la ADvanced Police (ADP), con Leon y Dailey como la principal pareja de detectives, y otros variados personajes, entre los que no falta un buen mecánico, Nigel, que ayuda a Sylia en las labores de apoyo logístico y técnico.



Bubblegum Hazard

El diseño de la serie es... claramente de *AIC*, productora responsable de multitud de series que nos han llegado (*Tenchi Muyo* o *Molvider*, por ejemplo) y de otras muchas que no. En ese sentido, la imagen es bastante más colorida, un ambiente futurista cyberpunk pero no tan oscuro, con muchas más escenas diurnas. El aspecto gana bastante por la parte de la claridad, pero quizá eso mismo sea lo que la vuelve ligeramente más light. MegaloCity se presenta como una ciudad opresiva, pero quizá demasiado limpia. Pero la nota más característica de *AIC* es el diseño de personajes.



Los diseños de *BgC 2040* recuerdan en alguna medida a los de *El Hazard*, una genial serie de fantasía y humor, principalmente en el estilo general. Aunque también he llegado a oír comentarios que directamente a Sylia la llamaban Ifurita (personaje de *El Hazard*), realmente no importa demasiado. Son unos trabajos impecables. La única discusión puede venir de gustos personales o de la comparación con los personajes originales (ver [Las comparaciones son odiosas]).



Lo cierto es que la nueva productora, con una larga historia de éxitos, y de exprimir las posibilidades de negocio, ha sabido solucionar el principal problema y le ha proporcionado un guión sólido a lo largo de sus 26 capítulos. Este hecho puede hacer que la serie sea un poco menos directa que si los episodios fueran totalmente independientes; pero por otra parte consigue mantener el interés por averiguar toda la trama que se oculta tras Sylia, Genom y los boomers.

UN BUEN PASATIEMPO

Sin duda cuando no estoy disfrutando con *Hime-chan no ribon*, o leyendo algo de Adachi, este es el tipo de distracción que me gusta. *BgC 2040* difícilmente llegará a tener el mismo impacto que otras series que están emitiendo ahora en Japón, pero incluso así creo que seguirá siendo considerada igual que su predecesora, es decir, digna de culto. No es la última maravilla, pero sí tiene suficientes ingredientes para poder pasar un buen rato. Te dejas llevar por la aparente sencillez hasta que te encuentras, si bien no enganchada, sí algo intrigada por saber cómo continuará. Personalmente, no logro decidirme respecto a los nuevos diseños. A veces me encantan y otras veces echo demasiado de menos los originales.

La serie se ha emitido en Japón en tres o cuatro canales hasta el pasado 31 de Marzo de este año. En Estados Unidos, ADVision ya ha comprado los derechos para sacarla en vídeo en Abril (buen mes les espera a las americanas con todos los estrenos que tienen por venir). Con mucha suerte, alguien podría intentar darle una oportunidad aquí también, aunque dada la escasa repercusión de lo ya editado aquí hace años, lo dudo.

Bubblegonzo
gonzo@animefan.org

LAS KNIGHT SABERS

Sylia Stingray
Edad: 24
Altura: 176 – 181 cm
Profesión: Dueña de una tienda de moda.
Su Hard Suit es plateado y rosa, con una cuchilla como arma principal. Sylia puede pasar de una personalidad tranquila y callada a una actitud brutal y salvaje en las pocas ocasiones en que combate.

Priss S. Asagiri
Edad: 19
Altura: 173 cm
Profesión: Cantante y líder del grupo Sekiria.
Su Hard Suit es azul con alguna línea roja y cuenta con un puño como principal arma. Priss no es una persona sociable. Es brusca y si lucha contra los boomers es por diversión y por sacar dinero. Siente sin embargo una gran admiración por Linna, que es todo lo contrario a ella.

Nene Romanova
Edad: 18
Altura: 155 cm
Profesión: Agente en la AD Police
Su Hard Suit es rosa, rojo y morado. Su arma principal es un cañón de clavos, pero Nene principalmente se ocupa de trabajos de inteligencia y comunicaciones. Por un lado es un genio de los ordenadores, por otro es bastante torpe e infantil.

Linna Yamazaki
Edad: 20
Altura: 170 cm
Profesión: OL en la empresa Hugh-Geit (OL = Office Lady, así llaman a secretarias y administrativas)
Su Hard Suit es verde y dos hilos capaces de cortar cualquier cosa son su principal apoyo. Linna es la más "normal" del grupo. Su agilidad le viene de juventud, aunque visión más cabal le hace tener serias dudas sobe la brutalidad de los combates. Su interés por Priss es muy intenso.

OTROS PERSONAJES

Macky es el hermano de Sylia y podría no ser del todo humano, ya que desde su aparición se le observan algunos poderes...

Leon McNichol y Dailey Wong – La pareja de inspectores de la ADPolice. Leon trata por cualquier medio de ligar con Priss, sin excesivo éxito.

Quincy posiblemente sea el hombre más poderoso del planeta, como presidente de Genom, aunque eso no le impide querer más poder aún. Debido a su salud, que le obliga a mantenerse unido a muchas máquinas, tiene como brazo derecho a Brian J. Mason, más cruel aún que él y con sus propias ideas malvadas.

Nigel Kirkland. Su papel no se limita a simple mecánico que proporciona a las Knight Sabers toda la tecnología que necesitan. Más adelante en la serie, su relación con Sylia podría avanzar hacia un terreno más romántico.

¿2032? ¿Y cuándo fue eso?

Las comparaciones son odiosas

La serie original, publicada entre el 87 y el 91, constaba de ocho OVAs (más otras 3), e iba por tanto dirigida directamente al mercado del vídeo. Una calidad técnica muy alta para la época, combinada con un buen argumento y personajes, la convirtieron en una serie de culto entre los círculos de aficionadas a la ciencia ficción y



la animación. Al menos 4 años se llevaba recibiendo rumores en esos ambientes y escuchando muy diversas posibilidades, hasta que al final, por problemas de derechos sobre la serie original, se decidió rehacer la historia desde cero.

Kenichi Sonoda se negó esta vez a realizar los nuevos diseños (dice que Bubblegum Crisis eclipsa sus otros éxitos y no le gusta. Él prefiere los años de GallForce, o las actuales Gunsmith Cats o Exaxxion). Tampoco Toshimichi Suzuki o Tony Takezaki, con gran infuencia en la primera historia, han querido participar. De aquel primer equipo, muy pocos han colaborado. Ni siquiera se siguió con las numerosas colaboraciones en los diseños (Satoshi Urushihara sin ir más lejos) o con ninguna de las voces originales.

Para empezar, MegaTokyo ahora es MegaloCity y la historia ha sido trasladada a 8 años después. Pero no es una continuación, simplemente los acontecimientos originales han sido olvidados. Los personajes conservan su personalidad general, aunque limando algunos aspectos. Sylia tiene un papel mucho más misterioso y, sobre todo, Priss ya no roba el protagonismo absoluto de la serie. Nene es más estúpida (ahem, digamos infantil para que nadie se enfade) y Linna recibe algo más de desarrollo.

Quizá el aspecto más evidente, dejando de lado los nuevos diseños, sean los boomers. Los actuales hacen pensar más en una tecnología orgánica. Si antes tenían un aspecto totalmente mecánico, ahora es una mezcla entre robot y extraño ser mutante. También es más obvio que son boomers, y no como en el original, donde podían pasar desapercibidos, camuflados como humanos bajo una piel estilo Terminator.

La nueva serie no es mejor o peor que las OVAs... es simplemente demasiado distinta.

Ficha técnica

Director: Hiroki Hayashi (*Bubblegum Crisis OVA*)

Guión: Chiaki Onaka (*Maho-Tsukai-Tai!*, *Ultraman*), Sadaynki Mwrai (*Perfect Blue*)

Animador jefe: Shinji Aramaki (*Bubblegum Crisis OVA*)

Diseños mecánicos: Takaeshi Takakura (*Martian Successor Nadesico*, *Bakuso Kyodai Lets Go*)

Diseños de personajes: Masaki Yamada (*Armitage III*)

Director de animación: Shigemi Ikeda (*Dai-undokai*)

Música: Kouichi Korenaga (antiguo bajista de *Rebecca*, una banda muy famosa en Japón)

Director de sonido: Tatsunori Honda (*Dai-undokai*, *Kyuetsuki Miyu*)

Diseño de color y planning: Koji Otsuki (*Bubblegum Crisis OVA*)

Producción: AIC. Con coproducción de Domu y APPP.

Voces principales:
Sylia: Yukino Satsuki (*Crayon Shin Chan* en el episodio 173, en el que Shinosuke tiene 20 años ^_^)
Priss: Asakawa Yuu (Shiiris en la serie de TV de *Lodoss*)
Nene: Konishi Hiroko (colaboraciones en *H2* de Adachi)
Linna: Natsuki Rio (Jinnai en *El Hazzard*)
Leon: Yanada Kiyoyuki (el padre de Meiko en *Marmalade Boy*, entre otros muchos)
Daily: Ueda Yuuji (desde Suboshi y Amiboshi en *Fushigi Yuugi* hasta una voz en *Calimero*)
Mason: Nakata Jouji (Bison en *Street Fighter II*)





TOUCH

Miss Lonely Yesterday after that time

Es una historia de un verano.

Minami (Bárbara) y Tatsuya (Carlos) ya son universitarios. Tatsuya ya ha dejado de jugar al béisbol y pasa todos los días en vano como antes de que empezara a practicarlo. Minami sigue participando en el club de gimnasia rítmica de la universidad, y cuando se celebran competiciones, tiene que ingresar en la residencia para dedicarse mucho tiempo al ejercicio. Así que no tiene tanto tiempo de ver a Tatsuya como antes.

Un día, una chica (Kaori Mizuno: sin correspondencia con la serie) aparece delante de Tatsuya e intenta atraerlo diciendo que es estudiante de la misma universidad y hija del presidente de una empresa. Pero la verdad, no lo es. Ella es huérfana y trabaja para ganarse la vida. Sus padres y su hermana gemela murieron en un accidente de coche. Cuando vivía su familia, ella siempre estaba desesperada porque su hermana era el ojo derecho de sus padres y ella se sentía triste. Además, un día cuando su hermana quería comprar algo y la acompañaron sus padres, los tres se murieron dejándola sola.

A ella le interesa Tatsuya, porque él también perdió a su hermano gemelo, y a sus padres les importaba más el hermano muerto, pero Tatsuya cumplió su deseo en vez de hacerlo su hermano. Ella pensaba: ¿por qué a el le salió todo bien mientras a mí, aunque estoy en la misma situación, me sale todo mal y estoy desesperada? Para saberlo, ella se acercó a Tatsuya.

Cuando Tatsuya lo supo, él empezó a salir con ella por compasión, lo que ponía muy nerviosa y destrozaba a Minami. Pero como Tatsuya no es un chico tan sensible, no lo entendía. (Nitta-kun (Mario Ríos), aprovechando esta ocasión, se acercaba a Minami, pero no pudo conseguir su deseo, como siempre.)

Bueno, es una historia de un verano. Cuando terminaron las vacaciones de verano, la chica que salía con Tatsuya se dio cuenta de que no era bueno que desesperase a Minami, y decidió despedirse de Tatsuya, diciendo que se alegrase mucho de que estuviese con él aunque era poco tiempo.

Luego, Minami y Tatsuya empezaron a deliberar mucho sobre su futuro. Aunque en la historia no contaba su decisión final, pero sugería que Minami iba a dejar de hacer gimnacia rítmica. Tatsuya, la verdad, quería jugar béisbol, sin embargo, como su hermano Katsuya (César) se murió sin cumplir su deseo, y a él le gustaba mucho el béisbol, se abstenía de jugarlo. Pero al final, se dio cuenta de que a él también le gustaba mucho el béisbol, y llegó a la conclusión de que iba a los Estados Unidos para jugar en la liga mayor (Major League).

Lo que le ocurrió a Isami-chan (esto... ¿quién coño es Isami? Jaimeeee, ayudaaaaa!!!) y el consejo de Harada-kun (Jorge Harada) le hicieron a tomar esa decisión a Tatsuya. Cuando terminó el instituto, Isami-chan participó en un equipo profesional de béisbol, y jugaba muy bien hasta conseguir unos premios. Sin embargo, se lastimó los hombros y tuvo que reiterar del equipo. Harada-kun, que había viajado todo el mundo, volvió a Japón y le aconsejó a Tatsuya que tenía que hacer lo que quería hacer de verdad sin pensar tanto en Katsuya.

La historia terminó aquí mostrando en la pantalla que Minami le decía a Tatsuya que iba a esperarlo, y Tatsuya estaba entrenando para hacer una prueba de ingresar en un equipo de la liga mayor en los Estados Unidos.

Como cabía esperar, la serie contó con una crítica totalmente favorable, y es que las cosas buenas son buenas, les sea reconocido su mérito en todas partes o no.

Shiori Tokunaga

Nota de Lázaro:

Shiori aún tiene ciertos problemas con nuestro idioma, pero su artículo me parecía tan encantador, tan de alguien que se nota que es un amante de la serie, que he decidido dejarlo tal cual (salvo los paréntesis aclaratorios, evidentemente). Por supuesto, aclarar que esto no es ninguna traducción de un resumen de una revista japonesa (lo digo porque he visto algunas), Shiori la vio estas navidades directamente en el propio Japón, suerte que tienen algunas...

Aprovecharé para comentar brevemente el CD con la BSO, que con una duración de 45 minutos 53 segundos consta de 25 cortes, 4 de los cuales son vocales. Y añadir lo curiosas que resultan las nuevas versiones del primer opening ((pista 1) a mi entender peor que el original, y es que la nueva cantante no consigue hacerme olvidar a la original) y del ending ((pista 22) para mi gusto mucho mejor que el de la serie de televisión pese a no tener voz en esta nueva versión).

¡Salta Isami!

Con el título de "Tobe! Isami", que bien puede traducirse como "Salta, Isami" o bien como "Vuela, Isami" (aunque yo prefiera la primera opción), se emitió en Japón entre abril de 1995 y marzo de 1996 en el canal NHK, y recientemente ha pasado por las pantallas de Canal Sur.

La historia está basada en la historia real de los Shinsengumi -Escuadrón Shinsen-, un grupo de luchadores samurais que existieron hace doscientos años y que se enfrentaron contra los shoguns de la época en busca de un futuro mejor.

En la adaptación televisiva, nos encontramos con nuestros tres jóvenes protagonistas, Isami, Toshi y Soushi, descendientes de los originales Shinsengumi, y que descubren de nuevo amenazada la tranquilidad de sus vidas por una oscura organización, Kuro Tengu Toh -El Partido del Duende Negro-. Isami vive provisionalmente en casa de su abuelo, lugar donde los tres amigos descubren las armas de sus predecesores, mientras su padre está fuera. Los secuaces del Duende Negro quieren capturar al padre de Isami, el doctor Kai Hanaoka y su descubrimiento, la Ruminotita, que puede ser utilizada para dominar el mundo. Así que Isami y sus amigos deben formar de nuevo el equipo Shinsengumi y enfrentarse a sus adversarios con tres armas heredadas de sus antepasados: la espada del dragón, el colmillo del dragón y el ojo del dragón.

Isami Hanaoka, la líder, ostenta la espada del dragón y es doblada por Michiyo Nakajima. Es activa, agradable y llena de energía juvenil. A pesar de ser chica, es la líder de su equipo, compuesto por sus dos amigos y compañeros, Toshi y Soushi, aunque a veces cuente también con la ayuda del divertido perro del abuelo.



Soushi Yukimi, el guapito del grupo, experto en kendo, maneja el colmillo del dragón, además, es el único de cuya dobladora, Noriko Hidaka, nacida el 31 de mayo de 1962 en Tokyo, tenemos algún dato de sus trabajos; por ejemplo, fue Jean en la serie de Nadia y Lisa en "El viento de Amnesia" pero los papeles más importantes para el aficionado español, es que ha sido Akane Tendo en Ranma, Satsuki en "Mi vecino Totoro" y Minami Asakura en Bateadores (os acompañamos una foto para que la conozcáis). Aparte, es componente del grupo DoCo.

Toshi Tsukikage, temperamental pero agradable, aunque a veces actúa antes de hablar. Utiliza el ojo del dragón y es doblado por Yoshiko Kamei.

Isami también tiene su versión manga en diez tankoubones, dibujados por Seiki Marugoto. Aparte, existe un anime-book titulado "Tobe! Isami Memorial" y una continuación bajo el título de "Tobe! Isami Dush".

Lamentablemente, tan sólo los otakus andaluces la han podido disfrutar, aunque tiene un diseño y un estilo más orientado hacia el público adolescente -de 16 para abajo- se deja ver con simpatía y engancha.

Mike Sánchez



SAKURA, la Cazadora de Cartas

Afortunadamente nos ha llegado algo del trabajo de **Clamp**. Gracias a sus fantásticas integrantes: Setsuki Igarashi, Nanase Ohkawa, Mick Nekoi y Mokona Apapa podemos leer (o ver anime en algunos casos) *Rg Veda*, *Magic Knight Reyearth*, tres miserables números de *X/1999* y sólo algo de *Tokyo Babylon*. Con suerte, podremos encontrarnos algún día con las aventuras de una niña encantadora: **Sakura Kinomoto** (el anime ya está traducido y doblado, queríamos haberos incluido trozos en el CD pero la productora no ha querido, no entendemos por qué se niegan a dar a las otakus un par de minutos de ilusión). El último éxito de Clamp, *Card Capkor Sakura*, ya tiene 7 tomos publicados por Kodansha y seguimos encontrándonosla en la revista Nakayoshi. Hasta el pasado 9 de enero, se emitía cada martes a las 18.00 en la NHK, aunque la cortaron por el capítulo 35, pero tranquilas, dentro de poco tendremos su primera película. Por supuesto ya tenemos todo el merchandising correspondiente, incluidos CDs de música, un libro de ilustraciones (por 1.900 yens), anime books (por 660 yens) y cualquier tontería que se te pueda ocurrir. Si te gusta esta serie, todavía estás a tiempo de conseguirlo.

"Cuando abras este sello, llegarán los infortunios a tu mundo..."

Así reza la primera página de *Sakura, la cazadora de Cartas* y a primera vista quizá parezca otra de tantas series de magical girls infantilonas, en particular por su protagonista y sus apenas 10 años. Es una estudiante cualquiera que le encanta ir a su colegio Tomoeda patinando en sus roll-skates (patines), pero, un buen día, abre un libro y... no, no es *El Universo de los 4 Dioses* ni *la Historia Interminable*... se llama *The Clow* y viene con un bicho incluido. Por supuesto habla, se llama Cerberos y, al haber volado unas importantes cartas que había en el libro, le encomienda a la chica que las cace. Cada una de ellas es algo así como una deidad: The Windy, The Jump, The Fly, etc, que puede causar estragos en la ciudad, aunque una vez selladas en la carta, pasan a ser subordinados de Sakura.



Como ya he comentado, pensaba que sería una de tantas series donde se dedicaría la niña a cargarse los malos, uno tras otro, y acabaría por aburrirnos, pero, que va, es de lo más gracioso, simpático y curioso que he visto en bastante tiempo. Tenemos a su mejor amiga, **Tomoyo Daidôji**, hija de una rica empresaria que tras enterarse de la misión de Sakura, se dedica a "vestirla" y a grabar sus cazas. La madre de ésta... francamente, está como una cabra, es genial. El señor Kinomoto es de lo más dulce, amable que te puedas encontrar, y, lo más importante, je je, buen cocinero. También pululan por ahí el hermano mayor de Sakura, Tôya, y su compañero de clase, **Yukito Tsukishiro**. Su profesora, Koho Mizuki, su celoso y rival **Li Shaoran**, la malvada Nakuru Akizuki o, que es lo mismo, Luna de Rubí, con Eliol y su gato negro Spinel. E, incluso, consiguen llamar nuestra atención con las propias cartas, tienen vida y... sentimientos.

Respecto a la película, que será producida por Mad House y ofrecida en algún momento de esta primavera, nos relata las aventuras de todos los chicos en sus vacaciones de invierno en el entorno familiar de Li Shaoran, con su madre y 4 hermanas mayores. El diseño de personajes tiene como invitada especial a Nanase Ôkawa, así que la calidad de la misma está garantizada.

Quizá una de las mayores bazas de esta serie, sea su doblaje. Aunque valga la redundancia, Sakura Tange es Sakura (conocida por su trabajo como Suzu en





Marmalade boy), Aya Hisakawa es Kero-chan (Sailor Mercurio, Skuld o Arimi Suzuki) y Megumi Okata es Yukito (Sailor Urano o Shinji Ikari), y al ser también cantantes, nos encontramos a la propia Sakura en el Opening: *Catch you, catch me* o haciendo un dúo con Aya en *Zutto zutto zutto* en el **Caracter Song Book.** Aparte de 8 singles dedicados a los protagonistas, al opening y ending (*Groovy*), tenemos un **Original Soundtrack** y un **Original Drama Album** donde se incluye *Get your love* con los 6 protagonistas principales cantándola.



Si queréis estar al día con los trabajos de estas cuatro mujeres, ya han puesto un teléfono a disposición de las lectoras: 03-3496-8311 y, por supuesto, tenemos su propia página web: .

Por si no lo sabíais, Sakura es la flor del cerezo que en primavera inunda Japón de pétalos rosas. Así que, os podéis imaginar cuál es el color favorito de esta dulce niña, ¿verdad? Aunque parezca más infantil o más cursi que *Magic Knight Reyearth*, me ha gustado mucho más. No me lo esperaba, pero así es, no estaría mal que le dierais una oportunidad y os fijarais en ella.

Alessandra Moura
Chiisai@lynxman.net

Personajes

Sakura Kinomoto



Es la pequeña protagonista que le da nombre a la serie. Muy abierta y simpática, está enamorada de Yukito!!!! (sí, sí, en el manga os encontraréis incluso 4 exclamaciones). Vive con su padre Fujitaka (profesor de arqueología) y su hermano mayor Tôya desde que su madre, Nadeshiko, una modelo muy joven y guapa, perdió la vida cuando ella sólo tenía tres años. Le gusta el atletismo, la música, el color rosa, el sakura y odia las matemáticas.

Cerberus



Algo así como una mezcla de gato-perro-león volador, es el guardián de *The Clow* y le encomienda a Sakura la misión de cazar las cartas y volverlas a su origen, al libro. Sakura le llama cariñosamente kero-chan, "croac". Le gustan mucho las cosas dulces, los vídeojuegos y los programas de preguntas.

Tomoyo Daiôji



Es la mejor amiga y compañera de clase de Sakura. Su madre, Sonomi, es dueña de una empresa de juguetes en prosperidad, tienen guardaespaldas (mujeres) y así cualquiera podría tener el gran surtido de vestiditos que presta a su amiga para estar "elegante" en las cazas. En tan crucial momento, siempre estará allí Tomoyo para grabar la escena con su cámara, y así después comentarlas. Está enamorada de Tôya. También le gusta la música, sabe chino, está en el coro, sus colores son el beige y el blanco.

Tôya Kinomoto



Es el hermano mayor de Sakura, aunque suele meterse con ella, en el fondo, la quiere mucho. Le gustan las ciencias, el fútbol, el azul y los filetes de ternera.

Yukito Tsukishiro



Es compañero de estudios de Tôya Kinomoto y muy simpático con la hermanita de éste. Su cumpleaños es justo en navidad y en ese día terminó el capítulo 35.

Li Shaoran



Rival de Sakura, acaba enamorándose de ella, aunque de primera hora también le interesaba Yukito (?).

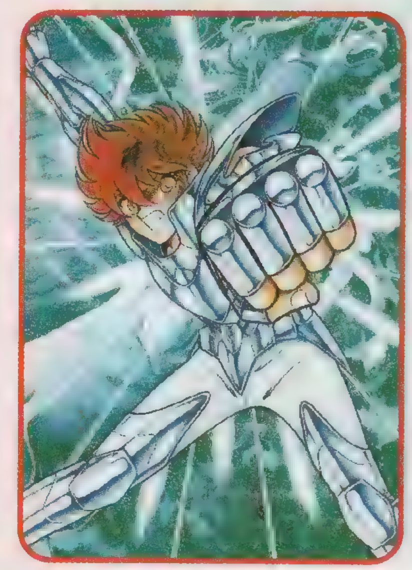
¿Existe un estilo Manga?

La respuesta es **NO**, fin de artículo. Espera no... se supone que tenía que daros dolor de cabeza, crearos un trauma o incitaros al suicidio. Coged el bote de aspirinas que voy... (por cierto, no culpéis a Shinohara, la culpa es de Lázaro que aceptó mi proposición).

Bien, hay quien piensa que el manga es un estilo, que todos los mangas tienen una serie de características comunes gracias a las cuales se les puede reconocer como manga. A priori puede parecer que no es una idea descabellada, pero basta con molestarse en investigar un poco para darse cuenta de que el manga es demasiado variado para ser un estilo.

Lo primero de todo, ¿qué es el manga en la actualidad? Como todas sabemos, o deberíamos saber, se trata de cómics, tebeos o como queráis llamar a esas cosas con viñetas. Eso es el manga para una japonesa, para nosotras es el cómic que viene de Japón. Creo que es un error pensar así, una japonesa también dice que *Superman* o *Asterix* son manga, y ellas son quienes inventaron la palabra, así que supongo que hasta que la Real Academia acepte que manga también significa "cómic japonés" lo correcto sería usar la palabra igual que las japonesas. Sólo por esto el "estilo manga" ya no existe, es lo mismo que decir "estilo cómic" o "estilo tebeo". Pero como muy pocas españolas usamos la palabra manga como las japonesas vamos a aceptar que significa "cómic japonés"...





Entonces veamos, ¿cuáles son esas características supuestamente comunes a todos los mangas?

Los personajes tienen los ojos grandes:

Sí, bueno, los personajes de la Disney también. Es como decir que a una perra se la distingue porque tiene orejas... Y en cualquier caso, aunque esta característica abunda en los mangas infantiles y juveniles no se da con tanta asiduidad en publicaciones más adultas.

Dibujo más estilizado que en el cómic americano o europeo:

Ya, claro, como el de *Shin-chan* por ejemplo, o el de *Gon*... aunque casi me quedo con el de Tezuka... Por dios, con argumentos tan débiles esto es demasiado fácil...

Mayor dinamismo en el dibujo, efecto cinematográfico entre las viñetas:

Esto ya es un poco más serio. Es algo que se da en bastantes mangas. Pero bueno, también hay bastantes que no lo hacen, por ejemplo casi cualquier manga pre-Tezuka (que no son pocos) o la gran mayoría de los koma-manga (tiras de periódico). Es un error pensar que el manga actual es todo el manga que hay, tan grande como pensar que antes de Tezuka no había manga.

El "efecto cinematográfico" lo implantó Tezuka, gran aficionado al cine y las producciones de la Disney, pero a veces se piensa que Tezuka fue el padre del manga, cuando debería ser el padre del manga moderno.

En cualquier caso, las obras de Leiji Matsumoto son "manga moderno" y carecen de esa característica, que por cierto tampoco aparece en *Memories* de Otomo, y si estos no buenos representantes del manga...

Escasez de texto, se leen con rapidez:

Como por ejemplo *Orion* de Masamune Shirow, o *Hadashi no Gen* (Hiroshima) de Keiji Nakazawa, *Nausicaä*, *Ikkyu*... Aunque he de reconocer que esta característica es peligrosamente abundante, pero no lo suficiente para serlo del manga en general.



Los mangas son en blanco y negro:

¡Cierto! La gran mayoría de los mangas lo son. Suficientes como para ser una característica del manga. Lamentablemente también se da en muchísimos cómics españoles, y en general en casi todos los cómics antiguos.

Spiderman al principio era en blanco y negro, igual que *El Príncipe Valiente* de Harold Foster o el *Capitán Trueno*...

Es un buen intento... una característica común al manga... Pero no creo que *Bone* o *Strangers in Paradise* tengan "estilo manga".

¿Alguna más? Si se os ocurre alguna y queréis discutirla escribid a la redacción o mandadme un e-mail.

Pero no se acaba la cosa aquí... Hay gente pese a lo dicho anteriormente sigue pensando que hay un estilo manga... mi pregunta es... ¿puede algo ser estilo de otro algo pese a que su origen es distinto? Porque el origen del manga no es el mismo que el del cómic occidental. Quizá deberíamos plantearnos si realmente el manga es cómic (eso ya es cuestión de opiniones... un manga es igual que un cómic, pero su origen es distinto, cada cual tendrá su opinión sobre si eso los convierte en cosas distintas...).

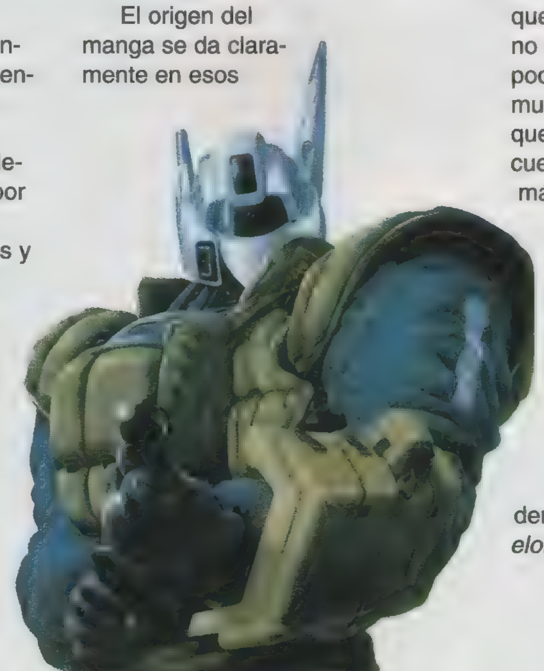
El manga ha evolucionado de formas de arte más antiguas, sobre el siglo XII algunos monjes budistas dibujaban largos rollos (de hasta 40 metros de largo) que narraban una historia. Para entender esa historia había que ir desenrollando poco a poco en vez de observar la pintura de un solo golpe de vista. Esta es, indudablemente, una forma de narración por imágenes. Posteriormente esta práctica la adoptaron mercaderes y nobles, quienes la adaptaron de forma que en vez de usar rollos los dibujos se plasmaban en madera. Estas xilografías se denominaron *Ukiyo-e*, y durante el siglo XVI alcanzaron su auge y se convirtieron en una forma de entretenimiento para el pueblo. Las historias narradas eran de carácter costumbrista, visiones irónicas de la sociedad de la época en su mayor parte, aunque también existía la caricatura y las historias eróticas. Los dibujos empezaron a acompañarse de texto para ayudar a contar la historia. Es decir, aquellos *Ukiyo-e* eran prácticamente cómics, historias narradas con imágenes y texto, la diferencia es que no estaban divididas en viñetas (aunque tampoco usaban bocadillos para el texto, pero esto algunos cómics más "modernos" tampoco lo hacen (como *El Príncipe Valiente* de Harold Foster... en el cual la simplísima distribución de las viñetas las hacia innecesarias, por cierto...)). Así se conservaron los *Ukiyo-e* hasta el siglo XIX. En ese siglo un tal Hokusai utilizó la palabra "manga" para referirse a los garabatos y bocetos que hacía en sus cuadernos.

Hacia mitad del S. XIX Japón se vio forzado a abrir sus puertos a Inglaterra, la invasión de la nueva cultura se vio reflejada también en los *Ukiyo-e*. *Rakuten Kitazawa* es probablemente el primer autor de manga. Enriqueció el *Ukiyo-e* añadiendo alguna de las características de las tiras cómicas de los periódicos ingleses. Las viñetas y la perspectiva. A partir de entonces muchas siguieron sus pasos dibujando mangas, en su mayoría koma-manga, pero también hacían historias más largas de vez en cuando. El siguiente paso en la evolución lo dio Tezuka, pero eso ya es otra historia.

El origen del manga se da claramente en esos antiguos rollos, aunque no podemos decir que fueran manga. Pero hay algo llamado evolución. Hay quien no querrá reconocer que el manga se originara hace tanto tiempo, también hubo mucha polémica sobre si el cómic se originó en las pinturas románicas, pero si bien en el caso del cómic y el románico no hay una evolución apreciable, el caso del manga es muy distinto... Desde hace siglos el pueblo japonés se ha divertido con historias narradas con texto e imágenes, una vez fueron rollos, otra xilografías y ahora lo llaman manga.



Claro, que todos estos argumentos sólo son validos si piensas que dos cosas con distinto origen no son la misma cosa... Es un poco rebuscado, pero yo no lo veo muy descabellado. Al final resulta que esto del estilo manga es una cuestión de fe... (como dice LSY, máximo defensor de la existencia del estilo manga), lo que no está claro es quién es la hereje... (Mierda, yo quería que este artículo fuera más largo... (*Nota de Lázaro: Tranquilo, Toti, si como paja mental ya está bien, ya*)).



Jorge Orte
(loqueras, psiquiatras y demás escriban a *elorte@public.ibercaja.es*)

¿Existe el Manga español?

Este artículo pretende analizar una pregunta casi obligada. Después del que llamaron "Boom del manga" en nuestro país (aunque muchos se empeñan en que no existió), hubo una gran avalancha de nuevas aficionadas, detractoras de todo tipo y sobre todo de nuevos talentos: dibujantes, guionistas, periodistas... Todos aparecieron casi de la nada por el influjo de esos dibujos de ojos grandes y pelo de colores japoneses. Unas insistían en que eran "cosas de niños", otras que sólo era "sexo y violencia" y que dañaba la salud mental de nuestras "tiernas infantes", pero todo esto son temas aparte y en este texto nos vamos a centrar en una sola pregunta, si verdaderamente existe el llamado "manga español".

Empezaré por la definición de manga:

Manga: Vocablo japonés utilizado actualmente para designar al cómic japonés. Fue ideado, en al año 1814, por el pintor *Hokusai Katsuhika* (1760-1849), maestro de la xilografía de estilo ukiyo-e, partiendo de los términos «man» (involuntario, cómico,...) y «ga» (dibujo o pintura). Es decir que se creó el término para describir la caricatura o el dibujo humorístico en general. Cabe decir que el manga no es ningún estilo en concreto de dibujo ni argumento.

Esta se puede decir que es la definición "más correcta" de la palabra "manga". Pero, como siempre, existen pros, contras y multitud de excepciones. En Japón, la palabra "manga", se utiliza para designar todo tipo de cómic (ya sea japonés, español, americano ¡o esquimal!), pero las occidentales hemos adoptado el término para referirnos únicamente al cómic japonés. Lo que nos llega a nuestras manos con la etiqueta de "manga" tiene, normalmente, unas características que, para nosotros, definen un "estilo manga", aunque realmente en su lugar de origen no lo sea.

El manga español existe, pero sólo es una forma de llamarlo, también se le podría llamar "cómic español con esencia manga", o como decían antes (y que a mí me horrorizaba la palabra) "manwa". El manga posee ciertas cualidades que el cómic español no tiene (no vamos a poner de ejemplo a *Mortadelo y Filemón*, ya que se aleja demasiado del concepto de "cómic español"). Hay dibujantes españoles que usan el blanco y negro igual (es una de las cosas más destacables del manga), y también hay dibujantes españoles que pueden tratar temas y escribir historias como las de los "mangas japoneses". Pero como hemos dicho la palabra "manga" en Japón se refiere a TODAS las clases de cómic (¡*Superlópez* allá también es un manga!), pero aquí y en el resto del mundo le hemos dado un significado distinto, se usa para denominar a los cómics en principio "japoneses", pero que se diferencian de los demás por sus características, así que, fuera de Japón, la palabra "manga" se refiere a un "género" y no sólo a una palabra con su significado japonés. La cuestión es... ¿nos gustan los mangas por ser "japoneses" o por sus "diferencias" respecto a los demás cómics?

Si alguien de otro país, como España, hace un supuesto cómic "manga", no querrá decir que sea japonés, pero sí que se basa en los parámetros que diferencia a este "género" que es para nosotras. No todos los mangas tienen referencias a la cultura japonesa (como muchos insinúan), la mayoría sí, y a lo mejor eso es lo que nos gusta, ni tampoco todos los mangas caen en los tópicos de "ojos grandes, nariz pequeña, pelos de colores", pero en mi sincera opinión, el manga es algo que nos gusta por su "esencia", no por su procedencia, ni por su blanco y negro, ni por su estilo de dibujo... nos gusta por todo; por las historias tan bien explicadas, por los ojos grandes y brillantes, por el tratamiento de los personajes, por el sentido que se les da a los sentimientos, por la forma de expresar las cosas, la originalidad... (los superhéroes americanos llegan a cansar de vez en cuándo -aunque esto también sea un tópico-).

Por eso mismo creo que el manga español existe, que debe ser aceptado como tal, y que le podéis llamar como queráis "manga español", "manwa", "mangañol", o decir que NO y negarlo rotundamente (posiblemente sea gente muy cerrada en cuanto al tema se refiere), pero existe, hay gente que está influenciada por el manga y es capaz plasmar su "esencia" igual o mejor que los propios japoneses. Si esto sigue así quizás en un tiempo se cree un nuevo estilo en nuestro país partiendo como base del manga y ofreciendo rasgos de nuestra cultura, ¡y a lo mejor hasta nos gusta!.

Por eso mismo autores como *David Ramírez, Núria Peris, Nacho Fernández, Guillermo March* etc... en su medida tienen ese "estilo manga", y se les puede llamar a sus obras "manga español". Quiero dejar claro que este artículo, sólo es mi opinión, todo el mundo puede contrastarla e incluso criticarla, pero defiendo hasta la médula la posibilidad de qué existe el manga español.

Ahora sólo me falta decir, que yo también soy autor de "manga español", incluso he llegado más lejos, soy autor de "anime español" (comentado brevemente en esta misma revista), y aunque sé que siempre voy a tener gente en contra, gente cerrada a pensar en que el manga no tiene que ver sólo con su país de origen, gente que se resiste a creer que para hacer manga no hay que ser japonés ni vivir en Japón... Me da igual, porque también sé que hay mucha otra gente que sabe que el manga es además de una afición también una ilusión, una ilusión que hace que yo ahora esté planteando y reflexionando sobre esta pregunta. Cada uno puede pensar lo que quiera, es libre de ello, pero si el manga es una "ilusión", existe la "ilusión española". ^_~

Si después de leer esto no os he convencido (no era mi propósito), sabed que podéis dar vuestra opinión igual que yo he dado la mía, podéis contrastarla e incluso abrir un debate público, estad seguros que seréis respondidos.

Javi Araguz (XAC)

La Visión de ESCAFLOWNE

La serie de animación más impresionante creada en Japón



Colección completa 9 VHS



Nº 8 ya a la venta



VHS Digital
Hi-Fi Stereo



De MAD HOUSE + CAPCOM, una combinación gigante que ha revolucionado el mundo de la animación.









Distribuido en España exclusivamente por Warner Home Video

DYNAMIC IBERIA





ITSUMADEMO MANGA

Queridas amigas (¡que viva el genérico femenino!), algunas de vosotras ya lo conoceréis e incluso lo tendréis, pero mucha gente aún no ha leído el primer doujinshi manga español (*Nota de Lázaro: No es por joder, pero creo que el primero el primero no es precisamente*). Ya van por el número tres, a razón de un número por cada salón del cómic o manga de Barcelona.

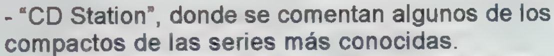
ORÍGEN

Echando cálculos el primer numero salió el pasado año por estas fechas, pero la idea se gestó allá por la primavera de 1997 en Bilbao. Ruth Fernández y Lola Palacios, amigas y aficionadas al manga, idearon un proyecto en el que todas aquellas personas con un dibujo, manga o SD (super deformed, caricaturas) pudiesen participar encontrando en CHU! un espacio que no existía en otros fanzines/revistas o que bien era muy limitado, por aquellas fechas no se tenía ni el Moshi-Moshi de Neko, así otras aficionadas como ellas podrían ver y disfrutar de material fresco y nacional. Con esta sola idea nació CHU!: Abierto a todas.
¿Por qué CHU!? Simple, una vez vistos los nombres tontos que se le ponen a los fanzines ¿por qué no uno más? (Gracias a Kaze no Kami por tan sabias palabras). CHU! no es mas que una onomatopeya, es como el MUACK de los sajones, un beso que apareció por casualidad al abrir un tankoubon de *Marmalade Boy* que les pareció algo simpático y así se quedo.

CÓMO ES

El formato del doujinshi es tamaño A5 y desde el número uno que ocupaba 42 páginas se ha ido incrementando hasta las más de 80 del último número. En cuanto a los contenidos la gran estrella es el manga, no en vano nació para ello, para publicar todas esas historias que quizás nunca podrían haber visto la luz si no existiese CHU!
Pero como no sólo de manga vive la mujer también tiene otros contenidos que amenizan su lectura.
Todo CHU! Comienza con un editorial de Mabeleitor y luego entre manga y manga encontramos varias secciones:

- El "Kokuban" (del japonés, pizarra) donde se colocan todas las tiras y pequeños dibujos.
- "CD Station", donde se comentan algunos de los compactos de las series más conocidas.
- "Talking", preguntas curiosas que esperan ser respondidas con una brevedad inversamente proporcional a su simpatía.
- "Taller de Manga", donde unos bonitos SDs de Ruth y Neko-Chan enseñan algunas técnica para dibujar y tramar mangas.
- "Itsusu I Net", donde responden a las 5 cuestiones fundamentales que todo otaku quiere conocer de la red: http, ftp, e-mail, irc y telnet.
- "Chan's Kitchen", recetas de cocina que además de llenarte el estómago antes te hacen reír un rato.
- "CHU Mail", responden a tus cartas en las que puedes felicitar, criticar, pedir (por pedir que no quede)... Lo que quieras.



También puedes encontrar otras secciones no fijas como puede ser la sección "De comparas por... el todo a 100", la "NO Editorial" de Kaze no Kami, los fanfics o los pasatiempos.
Todo ello siempre con una maquetación que busca la simplicidad, simpatía y lo más kawaii que te puedas echar a la vista.

QUIENES SON

Aparte de Ruth y Lola como fundadoras hay dos socias "capitalistas" más, Mabel Palacios y Urtzi Larreta. Ellas y las decenas de colaboradoras son las que componen el Staff de CHU!... y bueno, por qué no decirlo, para algo tenía que servir ser novio de la fundadora, yo, Don Pantuflo, he sido "enchufado" a la revista (Nota de Lola: Es como la mascota :P). Cada uno tiene su encargo en el doujinshi:

BLACKIE

-**Ruth Fernández (Blackie)**: Guionista por excelencia, hace los suyos, los de Lola y los de quién sabe qué gente más (Ruth hija mía, eres una máquina). Dibuja sus mangas, los trama y también hace su pinitos en la maquetación.
Sus trabajos en el doujinshi han sido: La sección "Talking", el relato ilustrado "Momo no Sekku", el manga "Promesas" y "Sangre de Dragón", reportajes y de todo un poco.
Si queréis saber más sobre ella os dejo que leáis el artículo y entrevista que Folken ha hecho para este mismo número.



-**Lola Palacios (Neko-Chan)**: Coordinadora, maquetadora, dibuja y trama sus propios mangas y es la encargada de fotocopiar, grapar y publicitar CHU!

Portada: Vanessa Duran



Entre las páginas del CHU! suyas son: El manga "Hasta Pronto!" y "Ven a mi" aparte de dibujos, ilustraciones y demás elementos decorativos.
Para información extra tenéis su pagina web en http://www.teleline.es/personal/nekochan y la entrevista que servidor hizo en el número 1 de esta revista que es nuestro hogar y que nos llena de alegría trabajar para ella, eso sí sin cobrar, porque no cobramos (Lázaro, ¿captas la directa? ¿¿¿Eh??? ¡Que me dirás tú con qué dinero me voy yo a Alicante a ver a Lola!)





-**Mabel Palacios (Mabeleitor)**: Editora, proveedora y encargada de llevar las cuentas, es la encargada de colocarnos en nuestros sitios y de "zurrar" a Kaze no Kami cuando se pone tonto... (*Nota de Lázaro: Que será a menudo, ¿no?*)

-**Urtzi Larrieta (Kujaku)**: Es el webero del fanzine, internet es su especialidad. La web original de CHU! es suya y en su sección analiza la red en busca de manga. Es el encargado de realizar la sección "Itsusu I Net".



-**Fernando Romero (yo mismo)**: Pues me han liado para ayudar a maquetar y también he hecho la segunda página web para la revista... para estar enchufado la verdad que más se puede pedir, ¿no?

-**Colaboradores**: Son lo más importante ya que sin ellos no existiría CHU! La lista es bien larga y en ella incluyo tanto a dibujantes como articulistas, por orden de aparición:

-**M-Chan**.- Ilustraciones.
-**Suzu**.- Ilustraciones.
-**Giro**.- Ilustraciones.
-**Lían / Xi Ao Yu**.- Manga "Niko-Niko" y tiras.
-**Zuri-Kin**.- Manga "Brujitas" y "La Rosa del Diablo".
-**City Dreams**.- Sección "CD Station" donde comenta música de anime.
-**Mikó to Mako**.- Manga "Sólo Contigo".
-**Prince of Cats**.- Comentarios.
-**Friki**.- Comentarios.
-**Atenea**.- Comentarios.
-**Sira**.- Ilustraciones y manga.
-**Jerónimo**.- Manga "Kosuke".
-**Yotafu**.- Manga "Perdida".
-**Karawapo**.- Comentarios y pasatiempos.
-**Minako**.- Comentarios y fanfic.
-**Arual**.- Comentarios y manga "No te Escondas".
-**Dark**.- Un gato (^_^U).
-**Christian Estévez**.- Manga "Clanderman".
-**XAC**.- E-zine Daisuki.
-**Alberto Bravo**.- Manga "Más Allá", "Por estar Juntos" y "Por estar Juntos II".
-**Studio Kôsen**.- Manga "Koibito", portada del número 2 contraportada del 3.
-**Kaze no Kami**.- La No editorial y comentarios.
-**Esther Lecina**.- Manga "Shima".
-**Vanessa Duran**.- Portada del número 3 y comentarios.
-**Haruka**.- Fanfic.
-**Mamf**.- Manga "El Héroe".
-**Gatasombra**.- Manga "14 de Febrero de 1998".
-**Ramón**.- Manga "Stop!".
-**Guillermo March**.- Ilustraciones varias y manga.
-**Chusa**.- Tiras y la mascota de CHU! "Gargoyle-Chan".
-**Aerith**.- Manga "Tsuki".



Espero no haberme olvidado de nadie ^_^U

DÓNDE ENCONTRARLO

Los medios para obtener un ejemplar de CHU! son básicamente dos: Por correo o bien presentándote en un Salón del Manga o del Cómic de Barcelona y comprar tu ejemplar.
Por correo (convencional o electrónico) la dirección es:

Ruth Fernández
C/Gordoniz, 53. 6º E
Bilbao 48002

5ruferna@rigel.deusto.es

Se debe ingresar previamente el importe de los números que desees recibir más 75 ptas de gastos de envío. El número de cuenta es:

Entidad: 1032
Oficina: 5701
DC: 61
Nº de Cuenta: 2996872583

Y posteriormente envías una fotocopia del ingreso a la dirección indicada y en breve recibirás tus ejemplares de CHU! en casa... Si pones tu dirección claro, que no es la primera vez que alguno ni la pone ^_^U

¿QUIERES SABER MÁS?

Si quieres saber más no tienes más que pasarte por las homepages del doujinshi, la primera de ellas diseñada por Kujaku esta en:

http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/7548
E-mail: nekujaku@geocities.com

O puedes ver la segunda, diseñada por un tal Kuack, está en:

http://members.es.tripod.de/ChuWeb
E-mail: CHU@teleline.es

En ellas, sobre todo en la primera, tienes información sobre los contenidos, autores y colaboradores de CHU!

Don Pantu
Romeros@teleline.es

Nota de Lázaro: La maquetación de este artículo se debe casi exclusivamente al propio Pantu y a Neko-Chan que me la dieron casi tal cual la veis (aunque, eso sí, con millones de tipos de letra más que casi hacen que me reviente el ordenador cuando quiso encontrarlas).



Byes Be Chu!



Son cinco, son chicas, son españolas, les gusta el manga, hacen cómics y su última (y primera) creación ha sido un dojinshi llamado "GO!" donde publican sus obras, te enseñan a hacer las tuyas y responden tus dudas, ellas son... las MANGA GIRLS, y se nos presentan apadrinadas por Vanessa Durán. Sus nombres son: Encarnación Ballester (Karen), Laia Codina (Len), Inma Mazo (Ryoko) y Mª Teresa y Adriana Abad (Miko to Mako). Bien, una vez hecha la presentación vayamos a conocer más a estas chicas.

KAREN

Esta joven valenciana es, junto con Len, la más famosa del grupo dentro de este mundillo. Nació hace ya 20 años, concretamente el 10 de enero de 1979, vive en Puerto de Sagunto y en estos momentos está cursando primero de turismo. Encarnación empezó a interésrse por el manga entre los siete u ocho años gracias a Akira Toriyama y su *Dr Slump*, y unos tres o cuatro años más tarde, cuando salió el manga de *Dragon Ball* en nuestras tierras, empezó a dibujar manga imitando a dicho autor igual que también han hecho muchas otras. Con el tiempo llegó *Ranma ½* a nuestros lares y con él una evolución en el estilo de Karen, que cambió el estilo de Toriyama por el de Rumiko, mucho más bonito. Y finalmente apareció el estilo de sensei Katsura ante sus ojos y de esa forma aprendió a poner tramas. Aunque sin lugar a dudas hoy por hoy su estilo es, sobre todo, rumikotense (vaya palabreja me ha salido), éste está cambiando y se está volviendo un estilo propio. Como habéis podido comprobar, es totalmente autodidacta.



Entre sus trabajos podemos ver tiras en la Neko y, también en esta revista, el "Hello Karen", que quedó inacabado por el cierre del encarte de esta revista. También hay dibujos suyos en el "Doki Doki", la Kame y la Dokan.

Por último tenemos el manga que está publicando, actualmente, en el "GO!" y que lleva por título Little Maebe, éste es un manga corto que pronto terminará y que será reemplazado por la nueva historia que está preparando "Uy! Primita".

Como nota curiosa decir que a Encarnación no le gusta guionizar ya que, según ella, siempre le faltan ideas, y desde que cortó su relación "laboral" con Ruth busca una guionista fijo que la sustituya.

Bueno, ya para finalizar este pequeño comentario decir que su manga favorito es "Ranma ½" y "Candy, Candy", su anime "Marmalade boy" y "Candy, Candy" y su personaje masculino preferido es Dark Schneider.

Ah!, por cierto. La idea de crear las Manga Girls fue suya, y se le ocurrió que cada una se identificase con una Spice e hiciera su versión manga, ella es Scary Manga Girl.

LEN

Es la más famosa de todas las componentes del GO!. Laia nació el 22 de febrero de 1975 y reside en Sabadell, Barcelona. Ella es la creadora del Dojinshi con mangas made in Spain, y que aunque en un primer momento su nombre iba a ser Itsutsu, a causa de algunos problemas e imprevistos ha acabado llevando el título de GO!, que significa "cinco" en japonés.

Len empezó a dibujar gracias a Purita Campos y sus tebeos para chicas publicados en España y que se titulaban "Esther y su mundo", ese interés por el dibujo hizo que sus padres le apuntaran desde pequeña a escuelas de dibujo y que más tarde entrase a hacer la carrera de Bellas Artes. Su entrada en el mundo del manga se debió a Masakazu Katsura y su VGAi, ella ha dicho varias veces que si no fuera por esta obra no estaría dibujando manga. Aparte de Katsura, entre sus influencias encontramos a mangakas como Yukaku Isaka, de la cual ha adquirido la composición de las páginas, Rumiko Takahashi y su gran desarrollo visual y también U-Jin, del cual admira su maestría con la anatomía, el vestuario y el diseño de personajes.

Entre sus obras encontramos su trabajo más famoso, "Recuérdame", que empezó a realizar en las páginas del Doki Doki con guión de Ruth y que ahora publica en el GO! con la colaboración de Inma en el guión. También ha hecho tiras y el manga "Armi Arma", que estaba guionizado por Ruth, en el Moshi Moshi del Neko. Y su gran sueño es poder trabajar para la Disney en el campo de la animación.

El manga favorito de Laia es *Kimagure Orange Road*, el anime es *Video Girl Ai* y su personaje masculino preferido es, por encima de cualquier otro, Takashi.

Ella es la Blondie Manga Girl. Y es, a mi entender, la mejor dibujante de esta nueva hornada de "mangakas" españoles, y no me refiero sólo a las Manga Girls.





RYOKO



Ella es la Baby Manga Girl. Nació en Badalona hace 21 años, concretamente el 28 de enero de 1978, ciudad donde sigue residiendo. Esta alegre chica ha sido la última incorporación de las manga Girls, y es la menos conocida de todas. Es la única que no ha "publicado" ningún manga propio, ni dentro ni fuera del GO!, pero eso no quiere decir que no sepa dibujar. Inma empezó a dibujar desde muy pequeña gracias a *Candy*, *Capitán Harlock* y el gran boom de anime que hubo por parte de T5 y A3, que le hicieron una gran aficionada al manganime. Sus mayores influencias en el manga son: Mitsuru Adachi, Katsura, U-jin, Akemi Takada y Yumiko Igarashi, la autora de Candy.
Sus funciones dentro de las Manga Girls son varias. Ella es la guionista oficial de los mangas que Len dibuja y también ayuda a sus compañeras en sus respectivos guiones, aparte de eso, en el GO! es la encargada de responder las cartas que reciben y la ideóloga de las secciones, y también es la escritora de "Cuenta conmigo".

Sus mangas favoritos son *Marmalade Boy, Georgie* y *Touch*, entre sus animes predilectos encontramos a Eriko y a Candy, en otras palabras, que como norma general le encantan los shojos culebrónicos (vaya, la segunda palabreja que me invento hoy). Pero ni su personaje femenino predilecto ni su "adorado" personaje masculino son de ninguna de las series anteriormente mencionadas, ya que a Inma le encanta Moemi, y en chicos se queda con Genzo Wakabayashi (Benji Price en nuestra tierra) después de pensárselo un rato.

MIKO TO MAKO

Ellas son dos hermanas Burgos. Maite es la mayor de las dos y responde al seudónimo de Miko, y dentro de las Manga Girls es la Posh. Adriana, la pequeña, es Mako y es la Sporty Manga Girl del grupo.

Sus influencias son, principalmente, de Katsura (igual que las demás chicas del grupo), Clamp y Yumiko Igarashi. Su manga favorito es *Video Girl Ai* y como ellas mismas dicen en el GO! número 1, su personaje masculino preferido es uno de los que ellas mismas han creado.

La obra más conocida de estas dos chicas es sin lugar a dudas "Mi querido Yabushita", pero esa no es el único manga que han realizado, o están realizando, ya que aparte de su trabajo en el GO! también publican en el Chu!, el fanzine "rival" del primero, una historia yaoi titulada "Sólo contigo". En cuanto a su obra magna, está dividida en tres "partes", la primera es el principio de toda la historia, y éste sólo se puede encontrar en un manga-fanzine del mismo nombre que la serie, la segunda es la que se ha de publicar con regularidad en el GO! y que hará que los fans de esta serie sufran esperando la siguiente entrega, y por último la tercera es la edición de esta historia en la Dokan, aunque la trama de esta aventura no tiene nada que ver con la principal que se publica en el fanzine de las Manga Girls. Como me dijo Inma, es algo así como una OVA, pero en papel, que no tiene nada que ver con el manga original.

Su trabajo dentro del grupo, aparte de hacer su manga, consiste en colorear y entramar todos los dibujos que realizan estas chicas conjuntamente.

NERABE

Su auténtico nombre es Iortza Gorostiaga, estudia informática y nació, como habréis podido adivinar por el nombre, en el país vasco, concretamente en Galdakao (Vizcaya) el 28 de agosto de 1979.

Sus influencias más destacables son Kosuke Fujishima, Katsura, Naoko Takeuchi y Wataru Yoshizumi. Su manga predilecto es *Video Girl Ai* y si tuviese que quedarse con un chico de manga se quedaría con Junta, el megaplayboy.

Su trabajo en el GO! consiste en ilustrar el relato de Inma y muy



pronto también hará tiras para este dojinshi. Antes de colaborar aquí, había realizado tiras y dibujos para el Moshi moshi, y también colabora en un fanzine de Zaragoza llamado "Supein".

Bien, hasta aquí llegaron las chicas, ahora es hora de comentar un poco el GO! Este es un dojinshi bastante trabajado que se ha hecho esperar. Es muy recomendable para los seguidores de estas jóvenes autoras, y cuenta como plato fuerte con el "Recuerdame" de Len y "Mi querido Yabushita" de Miko to Mako, sin desmerecer en absoluto al "Little Maebe" de Karen o al relato de Ryoko. Todo un ejemplo a seguir para los autores noveles que acaban de incorporarse en el mundillo.

Bueno, antes de acabar querría dar las gracias a Karen, por la información facilitada en sus cartas y a Inma por aguantarme y pasarme toda la información que necesitaba. Nos leemos, cuidarsus todo el mundo.

Alex "Saeba" Mateo



David Ramírez

Hola a todas una vez más, esta vez vengo para hablaros de uno de los autores más prolíficos, y más tardones a la hora de hacer sus series, de nuestro país, estoy hablando de David Ramírez, también conocido como DR. ¿Quién es la despistada que nunca ha oído hablar de este "mangaka" español? Me imagino que nadie, ya que su nombre lo encontramos casi por todas partes, hasta en la sopa como quien dice, a causa de su gran número de colaboraciones y publicaciones editadas.

Pero antes de ver su obra, hagamos un pequeño repaso a su vida para saber quién es este autor. David nació en Tortosa (Tarragona) en 1974, o sea, tiene 25 años. DR empezó a estudiar la carrera de química, pero vio que eso no era del todo lo suyo y se fue a estudiar durante dos años a la Escuela Massana para hacerse dibujante profesional, pero la dejó porque no tenía formación dirigida hacia el dibujo de cómic. Y así, después de presentarse a algunos concursos, finalmente ganó, compartiendo el premio con Vanessa Durán, el primer premio del primer concurso del Salón del Manga, allá en octubre de 1995. La obra que David presentó fue "Mi pequeño Tomoka", tenía una extensión de 12 páginas y se podía encontrar en el catálogo de dicho Salón, en la que vemos a una niña de 11 años, Noo, que tiene el poder de dar vida a sus dibujos; Noo da vida a un animalito al que acabará llamando Tomoka y al que no puede hacer desaparecer, y al final se acaba encariñando con él y hasta le arregla la oreja que le había dibujado mal. Aparte de esta historia, DR realizó más tarde una segunda historia de Tomoka, esta vez muda, de 4 páginas de extensión que es muy, pero que muy recomendable y divertida. A partir de ese momento, el de ganador del concurso, David se hizo famoso y empezó a colaborar para las revistas del sector como son el caso de Kame, Otaku (de Norma) y Neko. Como la obra de este mangaka es bastante extensa iremos por partes, y en primer lugar hablaremos de sus colaboraciones para revistas, editoriales, etc y después hablaremos de las obras publicadas.

En la primera revista en que estuvo fue en la Kame, concretamente en el ejemplar de diciembre de 1995, el número 6, en el que realiza la historia muda de Mi pequeño Tomoka, y esa permanencia se ha mantenido durante todas las entregas, a excepción del Kame 27, de esta revista hasta la fecha de hoy. En las páginas de este publicación David dio la "vida" y se la quitó a Niñotaku, un personaje que durante siete entregas (Kames 7-12 y 14) se hace preguntas del tipo: ¿y si mis padres fueran...? ¿y si yo fuera...? A lo que en diferentes viñetas había un personaje, padres, o lo que tocase, diferente al que interpretar, al final se lo carga haciendo que se convierta en Seiya, cosa superior a las fuerzas de Niñotaku. DR también fue el encargado de llevar el concurso de fusiones que realizó la revista, e hizo algunas fusiones como Sailor Boo o Chun Bidí. Después de Niñotaku, nuestro autor empezó a realizar el eSeD y aún lo continúa realizando hoy en día. El eSeD consiste en ver una serie a través de los peculiares ojos de DR, el cual mete un montón de chistes "malos" y personajes que no son de la serie pero que quedan bien y consigue que la serie quede por los suelos, aunque esta le guste.

Por lo que respecta a Neko, David sale por primera vez en el número 14, en diciembre del 95, en "Tres días de manga", donde sale, junto a Vanessa Durán, como ganador del 1er concurso Manga. Más tarde colaboró en el número 20 para explicar cómo había visto él el 14avo Salón del Cómic y no se volvió a ver nada de este autor en las páginas de esta revista hasta que en el 25 realizó un póster especial para navidad. Después de eso pasaron nueve ejemplares, el número 34, hasta que volvió a participar en la revista para realizar el dibujo de la portada. Más tarde vino el Neko 39, donde DR presentó "en público" el *Mangajes del oficio* en el que se encargó de entrevistar a diferentes personajes del mundillo. Todas esta entrevistas son muy recomendables por su gran fuente de información y sentido del humor que hay en ellas. Aparte de esto, hizo el artículo de Jing que salía en el 42 y el dibujo de la editorial del 43.

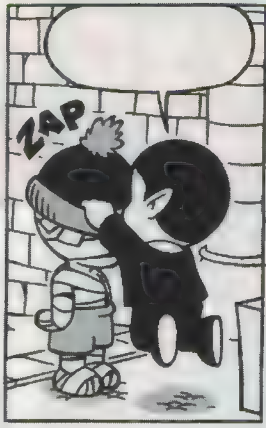
David también colaboró en la Otaku, como ya se ha dicho más arriba, y en ella dibujó la historia de Nininja (en el número 8), esta historia es una paranoia en la que dos hermanos siameses han de rescatar a la princesa de Japón de las manos de un malo maloso, al final intentan vencer al malo jugando al piedra-papel-tijeras, pero como éste tiene dos manos en cada brazo, gana y no la consiguen rescatar. Aparte de esta historia corta también realizó dos eSeD, fue en esta revista donde los creó y luego los pasó al Kame cuando ésta cerró. David también realizó dos colaboraciones para el Slumberland, en su ejemplar 35 realizó una sobre Jing, y en el especial número 4 de esta revista hizo una ilustración dedicada a Celso Piñol. Y por último está su colaboración en la Revista Oficial de DBGT donde es el encargado de llevar la sección de pasaGTiempos y hacer ilustraciones en la sección compro/vendo y cambio, y también ha realizado un SD para la editorial del número 2.

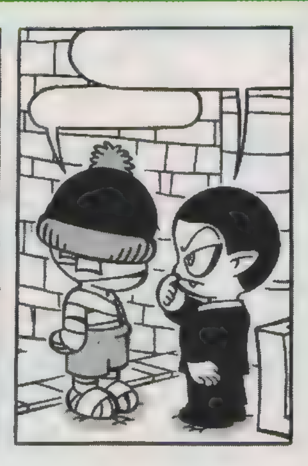
Aparte de estas revistas profesionales, DR también ha estado siempre dispuesto a colaborar con fanzines, cosa que se demuestra con sus aportaciones en los Doki Doki números 4, donde realiza una felicitación de navidad, y 5, donde accede a ser entrevistado por las chicas del fanzine, y también en un especial sobre *Alita* en el que realizó un dibujo. Además de estas colaboraciones dentro del mundo fanzinero, en también está colaborando en un fanzine especial dedicado a él que en principio ha de salir en el Salón del Cómic.

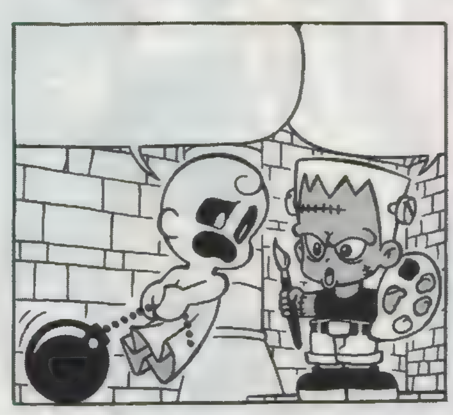


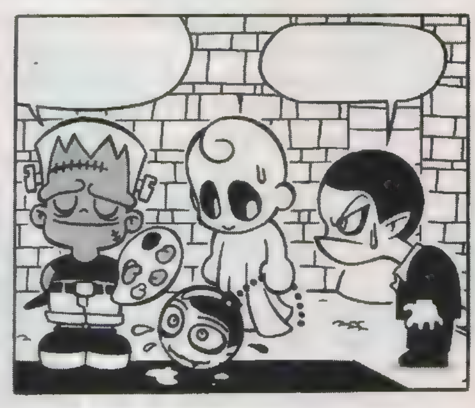
Entre las otras colaboraciones de David, encontramos el Manga + para Planeta donde él debe entrevistar al protagonista de un manga, entre los entrevistados encontramos a Goku, Deunan, Conan Edogawa, Alita, Noa, Miki o Yu Ominae, protagonista de Spriggan (Stiker en la edición e Planeta), entre otros. Sin duda alguna la mejor "entrevista" de todas es la que realiza a Conan, en ella se mete hasta con él mismo. Una colaboración para Camaleón ediciones en donde realizó la portada de su catálogo general y otra para Norma en que hizo una página humorística en el Jing número 1. También intervino como colaborador en el libro titulado "Cómo dibujar manga", en el que fue el creador de la mascota. También ha colaborado con Nacho en "Los paladines del horóscopo" en donde hace de co-guionista y dibuja una página, la de presentación. También le encontramos colaborando con Hi No Tori Studio para hacer el Dragon Fall GTi. Y por último nos encontramos con sus colaboraciones para Ficomic para los que ha realizado el póster del segundo Salón del Manga y del Videojuego y una historia de 4 páginas, publicadas en el catálogo de dicho evento, titulada "Autobiografía no autorizada" en la que vemos la "auténtica" historia de David Ramírez y en la que todo parecido con la realidad (a excepción de su triunfo en el concurso de manga) es pura coincidencia, una historia 100% DR.

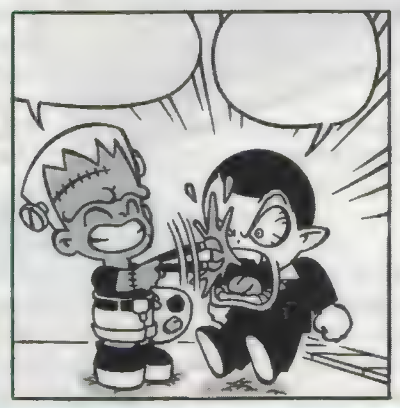


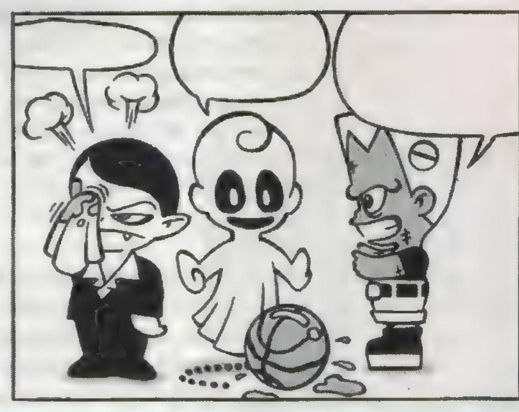












Bueno, hasta aquí llegan la colaboraciones de este prolífico autor, pero no su obra. Además de todo lo comentado anteriormente, David está publicando B3, su obra magna, que empezó a publicar a través de un número especial en el Salón del cómic del 96 y que continuó en forma de serie al año siguiente sacando el primer número durante el X Salón del Cómic de Barcelona, a consecuencia de la importancia de esta obra dentro del panorama español, la comentaremos en un futuro artículo aparte.

Y por último nos queda por comentar "Qué difícil es ser montaña", una obra que DR presentó a un concurso organizado por una asociación de Espeleología y por el que le dieron un accésit, es una historia de tres páginas en la cual nuestro autor se va completamente de la olla.

Aparte de todo esto, también ha sacado varios recopilatorios. El primero es el Niñotaku/Otaku Files, donde comparte protagonismo con Celso, es un recopilatorio curioso ya que si empiezas por un lado verás una de las dos recopilaciones, y para leer bien la otra has de cambiar de lado y dar la vuelta (de abajo a arriba) al tebeo. Los otros recopilatorios que hay en el mercado son un especial eSeD de DBGT y uno sin DBGT. Por último salió el "The DR files", una obra en que David "encaja" las obras que aún no había publicado por libre, o sea, fuera de revista, catálogo, etc, utilizando a los agentes del FBI Focs Malder y Escali. Aquí encontramos las dos historias de "Mi pequeño Tomoka", la de "Nininja adventures" al que se le han añadido tres páginas más para darle un nuevo final, la "Qué difícil es ser montaña" y la "Autobiografía no autorizada", como nota curiosa decir que de las 40 páginas de este cómic, ocho son inéditas (las 5 en que salen Focs y Escali y las 3 de "Nininja adventures"), y también es curioso a quien dedica David este ejemplar, a él mismo.

Y para terminar decir que en estos momentos el bueno de David tiene en proyecto realizar una historia dentro del universo Celsoniano de los Fan hunter, pero aun no está aprobado y simplemente se está gestando. Bueno, hasta aquí hemos llegado, espero que os haya gustado. Ciudarsus.

Alex "Saeba" Mateo

DRAGON FALL

Buenas a todas, en este artículo vamos a hablar del que ha sido durante mucho tiempo el manga español más leído, y también comprado, en nuestro país. Como todas vosotras ya habreís adivinado, sobre todo si se ha leído el título del artículo ^_^, me estoy refiriendo nada más y nada menos que a DRAGON FALL, la parodia made in Spain de *Dragon Ball*. Pero antes de meternos de lleno en lo que es esta obra en sí, mejor averiguemos un poco más sobre los "padres" de esta criaturita e indaguemos un poco para ver cómo son y que tenían en la cabeza a la hora de crearla.

Saber quién la ha hecho es una cosa bien fácil, cogemos cualquier número de la serie regular (no, especiales no me valen) y vemos que está firmado por Hi No Tori Studio, y si leemos las letras pequeñas averiguamos que estos son ni más ni menos que Nacho Fernández y Alvaro López. Dado que a quien más a mano teníamos es al primero, nos centraremos en éste para en un futuro número hablar de su compañero y del conjunto que formaban.

NACHO FERNÁNDEZ

Nacho nació en Bilbao hace poco más de 26 años, en concreto el 7 de marzo de 1973, pero en 1991 se traslado a vivir a Vitoria por motivo de trabajo de su padre. Entre sus influencias en el mundo del cómic encontramos a Ibáñez, a Kenichi Sonoda (sobre todo en el apartado gráfico) y a Goscinny (era el guionista de Astérix) en lo que a guión se refiere. *Dragon Fall* ha sido su primera gran obra como profesional, y ese éxito le ha permitido dedicarse también a otras cosas como por ejemplo el número único de "Paladines del Horóscopo" y sus incursiones con los personajes de Fan Hunter como "Manga Wars", "Dracula Returns" y "Star Hound", aparte de eso ahora también está dibujando un cómic sin estilo manga que en el dibujo, por el entintado, tiene bastante influencia de Frank Miller y lleva por título "Templarios". Aparte de estas obras, Nacho ha hecho colaboraciones en las revistas del sector como es el caso de "Otaku Chronicles" en la difunta Otaku de Norma, y en Neko. Su manga favorito es *Alita* mientras que en el anime se decanta por *Evangelion*. En cuestión de personajes prefiere a Koji Kabuto y a Alita, y si pudiese ser uno sería Doraemon. En varias ocasiones ha estado pensando en dejar de hacer este manga, pero por una cosa u otra siempre lo ha continuado haciendo, y ahora está con nuevas energías e ideas para él y conseguir, de esa forma, que los lectores no pierdan su interés. Lo que Nacho valora más positivamente de haber realizado esta serie es la experiencia que le ha dado, y que le está dando, así como el trato que ha conseguido mantener con los aficionados.

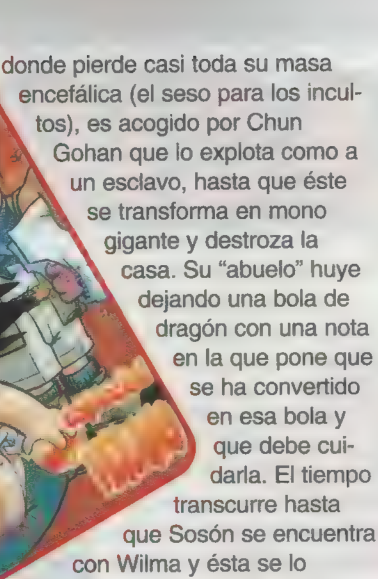


DRAGON FALL

La idea de hacer esta historia surgió porque Nacho y Álvaro López querían hacer algo para la sección de puertas abiertas de Planeta, cargarse a *Dragon Ball* con esta parodia, igual que más tarde ha hecho Nacho con *Paladines del Horóscopo*, y de paso mirar a ver si esta editorial se lo publicaba. El problema vino cuando les empezó a venir la inspiración y no supieron cómo parar, con lo cual surgieron un montón de páginas sobre un cómic y no tenían donde publicarlo hasta que al año siguiente "apareció" Camaleón en sus vidas y se lo publicó en forma de serie regular. Y ahí vino la sorpresa para el Hi No Tori Studio, ellos hicieron, y hacen, *Dragon Fall* con la idea de "cargarse" a su precursora, pero la gente que compra su serie también compra la original, curioso ¿verdad? Pero no sólo se limitan a cargarse a la serie que parodian, sino que también ponen referencias a otras series, películas (de anime, de Disney, de imagen real...), ahí estriba el gancho de esta obra, ya que todo ello está ligado con mucho sentido del humor. Bien, se puede considerar que DF tiene tres partes, dos series regulares y los especiales.

La primera serie regular abarca desde el número 0 hasta el 37 (pasando por el 00), y en él vemos una parodia de *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z*, por si alguien lo ponía en duda. La historia comienza en el número 0, un número especial de 56 páginas al que decían que pertenecía a la serie lila como claro referente a la seria roja de Planeta, con Celulitis que ha conseguido llegar a la perfección del cuerpo y un Vegetal súper emocionado por tener a un rival tan poderoso. Al igual que en la serie original gana el androide y convoca un torneo. Aunque como es lógico







está hecho con mucho cachondeo y referencia a otras series, como es el hecho de ver que tras la apariencia del A-16 se esconda el Mazinger Z o las lágrimas que derrama Celulitis porque el combate se ha acabado muy rápido, esos ojos shojo son una pasada. Durante el tiempo de espera al torneo, nuestros "héroes" también entrenan, pero aquí lo hacen jugando al fútbol y usando de balón una ¡¡¡bola de dragón!!! En el torneo Celulitis y Sosón Goku se enfrentan y gana el primero, después llega Chun Gohan y lo vence, el androide se prepara para estallar, Goku se lo lleva, para que Peskaito pueda verlo ya que aún no lo había hecho, y estalla, pero vuelve a la Tierra y deja KO a Trakatranks, pero es vencido, de forma inconsciente, por Mr. Patán que hace que el androide sufra un ataque de risa que le provoca la muerte. Después de todos estos acontecimientos reúnen las bolas de dragón y Chiqrilín pide que la A-18 se enamore de él. Fin de la historia. ¿Fin? No, ahora es cuando empieza todo ya que sale el número 1 que es donde se inicia todo el "marrón".

Sosón Goku llega a la Tierra, y después de abrirse la cabeza, donde pierde casi toda su masa encefálica (el seso para los incultos), es acogido por Chun Gohan que lo explota como a un esclavo, hasta que éste se transforma en mono gigante y destroza la casa. Su "abuelo" huye dejando una bola de dragón con una nota en la que pone que se ha convertido en esa bola y que debe cuidarla. El tiempo transcurre hasta que Sosón se encuentra con Wilma y ésta se lo acaba llevando con ella. Por el camino se encuentran con Eneryansha, un camionero que se dirige a casa del Duende Tarugo con material hentai para conseguir uno de los regalos de éste. Por culpa de Goku se quedan sin camión y han de acabar haciendo el viaje andando. Al llegar a su destino entregan sus presentes y dentro de la caja con material guarro aparece un cerdo ¿adivináis quien es? Como recompensa por sus presentes les regala dos bolas de dragón a Wilma, el globo Kinder a Goku y un animalito llamado Púas a Eneryansha. Poco después también llega Chiqrilín que trae al duende una chica a la que a raptado para ofrecérsela, la chica en cuestión es Chicha, la hija del ogro Yumas, la cual iba a pedir ayuda al gran maestro. Antes de partir, la tortuga regala a Goku un bastón para que no divulgue que tiene orejas. Toda la troupe llega al castillo del Ogro y allí... bueno, pero tampoco es cuestión de contaros toda la historia, ¿no?

Por otra parte tenemos a *Dragon Fall GTi* y *Dragon Fall GTi2*. El primero está realizado por David Ramírez, que hace las funciones de Nacho y Álvaro. Sin duda alguna es uno de los mejores números de esta serie, y la galería de imágenes del final es muy recomendable. Por otro lado está el segundo número especial, el cual está hecho por Estosehunde Studio y es, y de lejos, el peor número de todos, tanto a nivel gráfico como la historia en sí; lo mejor que tiene es la portada, de David Ramírez, y el hecho de que al no ser de la serie regular no pasa nada si no lo tienes.



Bueno, hasta aquí llegó este artículo sobre el manga español más vendido en nuestro país, espero que os haya gustado. Antes de irme quiero dar las gracias a Nacho por concederme esa mini-entrevista un viernes que nos encontramos y aclararme así las dudas que tenía, muchas gracias Nacho. Nos leemos, cuidarsus todas.

Alex "Saeba" Mateo

Carretera al INFIERNO:

NACIONAL 666

La verdad es que los guiones de Roke González han encontrado un poco lejos de Barnacity los elementos que plasmen gráficamente sus creaciones. Concretamente en La Línea de la Concepción viven los dos dibujantes con los que más cómodo se encuentra este guionista; se trata de Mateo Guerrero y José María Reyes. Con el primero ha realizado las ya famosas **Crónicas de Menese** y con el segundo tiene en cartelera la divertida y sugerente **Nacional 666**.

El argumento es sugerente y digno de un "What if...". En 1.986, en la ciudad rusa de Chernobyl, el Señor del Mal, Lucifer, espera el momento de que nazca su primogénito, el Anticristo, que señalado por su marca, el 666, traerá al mundo el Apocalipsis.

Pero, ¿qué pasaría si el recién nacido fuera una dulce niñita y se criara en La Mancha cerca de Albacete, y que de mayor quiera ser policía porque tiene una "especial" inclinación por la mujer policía que la salvó de niña? ¿Qué pensaría el Diablo de esta situación? ¿Qué haría el Altísimo para eliminar la amenaza potencial de Irina, la hija del Maligno? ¿Enviar a uno de sus lugartenientes, Miguel Arcángel, a destruir a la pequeña para facilitar la segunda venida del Hijo de Dios? ¿Y si para colmo la nueva Virgen, asustada por su embarazo, hubiera abortado? Como veis, un argumento de lo mas atractivo para esta mini-serie de tres números que ha editado Planeta en su colección Laberinto.

Conocimos a Roke González colaborando junto a Cels Piñol en **Kiusap Gothic #2**, y desde entonces ha obtenido el favor de los lectores con obras como **Crónicas de Menese**. Roke se considera influenciado tanto por autores americanos como japoneses. De los primeros, prefiere a **Keith Griffen** y a **Roy Thomas** y de los segundos, a **Rumiko Takahashi** y **Yuzo Takada,** aunque también incluye a **Manamune Shirow** entre sus debilidades, pero no el Shirow serio y denso de **Ghost in the Shell**, sino el autor con un toque algo mas divertido de obras como **Orion**.



Entre sus inminentes proyectos, a destacar **Fanhunter Adventures** junto a **Carlos Olivares**, una segunda parte de las **Crónicas de Menese**, de nuevo con **Mateo Guerrero**, mientras prepara una obra de hombres lobos y vampiros que tiene el título provisional de **Luna**, de nuevo acompañado de **José María Reyes**.

Altamente recomendable, tanto por el guión de Roke como por los dibujos de Reyes, con unas claras influencias manga: Miguel Arcángel parece escapado de **Bastard** y Seth, el demonio protector de Irina, bien podría haber trabajado en **Fly**. **José María Reyes** se dio a conocer ganando el concurso Otaku de Norma con su opera prima, **Dead or Alive**, e incluye entre sus influencias a **Shirow**, a **Satoshi Shiki** y a **Akira Toriyama**. Es el autor de **Sirius**, que editó Camaleón hace un tiempo. Ahora mismo acaba de terminar la tercera entrega de **Nacional 666** y se va a meter de lleno de **Luna**, de la que ya os hemos hablado.

Mike Sánchez
Kimagure@animefan.org



HIKARI

Entre dos mundos



Hola a todas, en este breve artículo voy a comentaros "*HIKARI, entre dos mundos*", un manga-fanzine publicado hace algunos años, exactamente en mayo de 1995, de la mano de Línea 7. Digo manga-fanzine porque es un manga al que ellos han denominado fanzine al producirlo sin ningún tipo de ánimo de lucro, y si tenemos en cuenta el formato y el precio (495 pesetas) debemos creerlos. Los autores de este proyecto, que por desgracia no tuvo mucho éxito, son Cristóbal Bravo en los lápices, Antonio Pastor en la pluma y Fran Forcaa en el montaje.

LA HISTORIA

La historia de este cómic es simple y bastante corriente, a grandes rasgos, aunque tiene algunos matices que la hacen diferente y algo original.

Un grupo de amigos va a veranear a la playa donde esperan pasárselo en grande. Uno de los chicos se encuentra con el espíritu de una bella muchacha que fue asesinada con una sobredosis, Hikari, y a petición suya intentará desarticular una red de trata de blancas en la que esta joven había estado cuando estaba con vida. Para cumplir su cometido nuestro protagonista contará con la inestimable ayuda de Kaori, una chica que está enamorada de él.

En definitiva, una historia con amor y acción, pero que no va al guión fácil, aunque no siempre lo consigue, sino que intenta profundizar algo en los personajes para que podamos identificarnos con los personajes principales, pero dado la poca extensión de la obra no lo consigue plenamente. Un claro ejemplo de ello, y que merece una mención especial dentro de esta obra, es el "concierto" de los BG's, en el cual podemos leer una canción en donde se explica de una forma bastante profunda y exacta los sentimientos y pensamientos de Kaori respecto a nuestro joven protagonista. Sin duda alguna este trozo es lo mejor de todo el manga.

EL DIBUJO

El dibujo es bastante correcto, aunque a veces falla en algunas expresiones faciales. Lo más curioso de todo es que no utilizan, ni simulan usar, tramas, porque todo lo hacen con sombreados, cuando en los mangas suele ser al revés. Pero no creáis, es un sombreado bastante bien logrado, todo sea dicho. Otra de las cosas que mas llaman la atención a la hora de leer este cómic es el hecho de que en la mayoría de viñetas no hay fondos a causa que el dibujante se las ha ingeniado para poner una "pared blanca", o la arena, etc, en el fondo y así ahorrarse tenerlo que dibujar.

EL MONTAJE Y LA MAQUETACIÓN

Sin lugar a dudas la maquetación es lo peor de todo en este manga, y es casi seguro que esto es lo que ha hecho que tan poca gente se lo haya comprado, a mí el ver esa estructuración de las páginas hizo que me lo pensase mucho a la hora de hacerme con un ejemplar de esta obra. En muchas páginas el diseño y la estructura de las viñetas falla de manera estrepitosa ya que esta no es la apropiada, y eso a la hora de ir a leerlo se nota mucho.

Por otro lado el montaje es bastante bueno, tapas de cartulina con dibujo en color, un formato parecido al de "Biblioteca manga" de Planeta y un precio de 495 pesetas.

En definitiva, nos encontramos ante un manga bastante común que habría ganado muchos enteros si no hubiera sido por el fallo a la hora de estructurar las viñetas en las páginas, y que seguramente entonces se hubieran realizado otras publicaciones de características similares a la aquí mencionada. Si podéis echarle un vistazo no lo dudéis y así podréis juzgar por vosotras mismas lo que os he comentado más arriba. Y, si podéis, haceros con un ejemplar ya que debido a su formato-precio no es caro y así podréis tener una rareza del manga español en vuestra colección (*Nota de Lázaro: Aunque tampoco es la octava maravilla del mundo, el guión es lo bastante interesante como para hacer merecer la pena las 500 pelas (y además son bastantes páginas), claro que si sois de las que os compráis un manga por el dibujo quizá no penséis así*).

Y si no lo encontráis y queréis haceros con él, podéis enviar una carta a :

Linea 7
C/ Escorial 178, entlo, 1º
08024 Barcelona

Y preguntáis cómo lo podéis conseguir, a lo mejor tenéis suerte y aún tiene ejemplares en sus almacenes.
Bueno, eso ha sido todo hasta el momento. Espero que no os haya aburrido con esta reseña. Nos leemos, cuidarsus todas.

Alex "Saeba" Mateo
saeba@mangaes.com

LABORATORIO CIENTIFICO

¿De dónde procede la fuerza de nuestros héroes?

En las series de manga y anime aparecen a menudo hombres con superpoderes y fuerzas extraordinarias, lo que a una le lleva a pensar hasta qué punto es posible. Se basan en la existencia de la propia energía vital y cósmica. Es el llamado Chi en chino, Ki en japonés (es como la voy a llamar) y Prana en la India. Por estas latitudes occidentales, el Ki es una noción que puede costar de entender, pero para unas buenas otakus como vosotras seguro que os resultará más o menos familiar. El Ki es el principio fundamental, es aquello de lo que todo está hecho y formado, sería algo así como La Fuerza de Star Wars (vale, ya sé que no es manga...). El Ki es lo que nos permite vivir, por lo que hemos de permitir que fluya por nosotros ¿Cómo? Mediante la respiración. En Oriente, lo principal es respirar correctamente, para así poder captar y dirigir el Ki. Según estos principios básicos, para conseguir la energía prodigiosa de que hacen gala muchos de nuestros héroes, "sólo" se tendrían que coordinar la energía del Ki (de nuestro espíritu) con la energía muscular, ya que el secreto de esa fuerza impresionante reside en saber liberar y dirigir el Ki.

Es un tema interesante, supongo que todas habréis oído casos documentados de cómo una madre de estructura frágil consigue levantar un coche, a pulso, lo suficiente como para que salga su hijo de debajo o cómo un hombre anciano, artrítico y que hacía años que no podía caminar e iba en silla de ruedas se levanta de la silla y corre como el más joven huyendo de algún terremoto o erupción. Son personas que han liberado su Ki de forma que han conseguido hechos asombrosos (no todo pasa en el manga, la vida real suele superar a la ficción (*Nota de Lázaro: En concreto es muy famoso el caso de una madre que levantó un coche (no a pulso sino haciendo palanca sobre las otras ruedas, pero aun así no está mal) con una sola mano ya que con la otra estaba sacando a su hijo de debajo*)). No niego la posible intervención divina en casos puntuales, ni tampoco la existencia del Ki. Quiero comentaros estos hechos científicamente, ya que se pueden asociar a los efectos de la subida de adrenalina, que es tan elevada que se podría decir que puede hacer milagros. Al fin y al cabo, la cascada (serie de reacciones metabólicas interrelacionadas entre sí, en que una afecta a la otra) de glucógeno que se produce cuando nuestros guerreros favoritos se enzarzan en esas batallas apoteósicas (caso típico de presa que huye o enfrenta a su depredador) da lugar a una gran cantidad de energía disponible, la cual va unida a la preparación previa (provocada por el desencadenante de dicha cascada) que capacita al organismo a afrontar tensiones y a realizar esfuerzos que habitualmente no hace (*Nota de Lázaro: Por Blas, Nuria, que me siento en un examen de bioquímica!!*)). Claro que esto es durante un tiempo limitado, pero acostumbra a ser el suficiente, si no, pues... Lo llevas crudo, el malo de turno te gana. Bioquímicamente y fisiológicamente es mucho más complejo (*NdL: Doy fe de ello, aceptad mi palabra de casi biólogo*), os llenaría la cabeza de multitud de nombres de metabolitos, enzimas, etc y creo que ahora lo más importante es disfrutar de nuestras series favoritas con una visión más amplia, pero sin calentarse la cabeza con temas de estudio.





Para finalizar, un breve comentario sobre la utilización de las reservas durante la batalla de turno (el ejercicio realizado). Cuando el organismo está en reposo los músculos están fríos y básicamente la energía que se utiliza es a nivel basal. Si se precisa de hacer un ejercicio rápido, a corto plazo, como un sprint, se utilizará la poca energía que tiene el músculo almacenada: la fosfocreatina (primeros segundos) y los pocos ATP (*NdL: Peee, fallo, se te olvida aclarar que el ATP es la moneda energética del organismo, medio punto menos*) procedentes de la glucólisis anaerobia (como mucho de uno a dos minutos (*NdL: Anaerobia significa sin presencia de oxígeno*)); en cambio, cuando el organismo está sometido a un ejercicio de resistencia, hay una continuidad en el ejercicio, se produce la importante vía energética de las oxidaciones (*NdL: Una oxidación es un proceso que genera energía*) de glucosa y de glicógeno (darán energía para una o dos horas) y, mientras, con una activación más lenta, la oxidación de los ácidos grasos, la cual te permite durar muchas horas más. Pero se tiene que administrar bien el esfuerzo, ya que si al principio te has forzado más de lo que debieras, gastas el glicógeno antes de tiempo y entonces, para compensar, se coge glucosa circulante, lo cual produce una hipoglucemia (*NdL: Nivel bajo de glucosa*), y si baja lo suficiente, hay una depresión en el sistema nervioso que provoca un desvanecimiento: es lo que se conoce como "chocar contra la pared". En definitiva, gestionar mal las reservas energéticas. A grandes rasgos es lo que pasa cuando después de todo nuestros héroes caen rendidos debido al gran esfuerzo final para acabar con el villano de turno. Su "body" se encuentra en inframínimos respecto a la concentración de glucosa sanguínea.

Nuria Plasencia

Dulces mordiscos

Hablar de Vanessa Durán, es hablar de la primera autora de shojo manga de origen español, de una de las dibujantes más veteranas y, a mi parecer, una de las peor recompensadas por la afición, aunque no es nuevo el problema que existe en España con las aficionadas, que no miran nada el mercado nacional.

Su base de dibujo procede en parte de sus estudios de Bellas Artes, estudios que dan su fruto en la calidad gráfica que denota esta autora.

Vanessa se dio a conocer en el salón del manga de Barcelona, más concretamente por medio del concurso de manga que se organizaba. La obra con la que Vanessa ganó dicho concurso compartiendo el podio con David Ramírez es de una calidad muy alta, lo suficiente como para que ella la considere su primer trabajo. En éste, se denotan en gran medida rasgos de parentesco con el estilo que utiliza Tsukasa Hojo, del cual ella es una ferviente admiradora. Aún así, estos trazos se ven en pequeña medida, y van desapareciendo conforme Vanessa va publicando más material. Esto ya empieza a decantarse en "***Uno entre un millón***", su primera obra publicada a nivel nacional, con una bastante buena aceptación por el público, esta fue la obra que la consagró con unas tendencias muy shojo. Este trabajo está formado por dos relatos cortos, con un argumento cómico-amoroso y que te deja con ganas de más.



Durante un tiempo colaboró con diversas revistas y fanzines sobre manga, alguna de estas revistas fue por ejemplo la Kame, donde realizó un interesante e imperdible cursillo de cómo se realiza un manga. Este cursillo estaba realizado en forma de cómic y estaba protagonizado por superdeformeds, donde la propia Vanessa era la que hacía la labor de maestra.

En 1998, llega por fin la obra más esperada de Vanessa Durán, "***Sheol***", una miniserie de 4 números editada por Camaleón Ediciones. Esta es una serie de tirada bimestral de la que se llevan publicado 3 números y estamos a la espera del 4º.

Sheol es una obra donde se denota el cambio de estilo gráfico de Vanessa Durán, donde destaca enormemente su estilismo y su alta calidad con la tinta y con la utilización de las sombras. Éstas toman un papel fundamental a nivel gráfico en esta historia, puesto que su argumento trata acerca de los vampiros, narrada en una ciudad sin nombre, en un tiempo pasado. Bajo estas circunstancias de iluminación es donde más destacan los estudios de dibujo que realizó Vanessa. Además, en esta obra, Van demostró que se adapta perfectamente a las tecnologías, realizando gran parte del coloreado de las portadas por medio de técnicas infográficas, con unos resultados realmente buenos. ^___^

Vanessa, aparte de lo aquí nombrado, ha colaborado desinteresadamente con múltiples fanzines, colaborando en charlas, coloquios, etc.

Su última publicación ha sido su página web, donde se puede encontrar múltiples datos sobre ella, ilustraciones varias, sus gustos e incluso un par de "gifs" animados de los personajes de *Sheol*, en esta página también habla algo sobre una de sus series favoritas de manga, *Candy Candy*, aunque reconoce que su autor favorito es Tsukasa Hojo, destacando *City Hunter*. La web la puedes encontrar en *http://members.xoom.com/Van_Duran*

Desde mi punto de vista personal, en España, Vanessa cuenta con uno de los estilos gráficos mejores en cuanto a cómic con grafismo estilo manga. A esto podemos unir una técnica muy superior a la de otra gente que no posee unos verdaderos estudios de dibujo, esto se nota mucho cuando se tratan de ilustraciones sueltas. Aparte, deposita sobre los personajes un grafismo muy personal, dando un poco de sí para darle vida a estos. Así que no lo pienses más y corre al kiosco más cercano en busca de algo de ella, que vale la pena, palabra de:



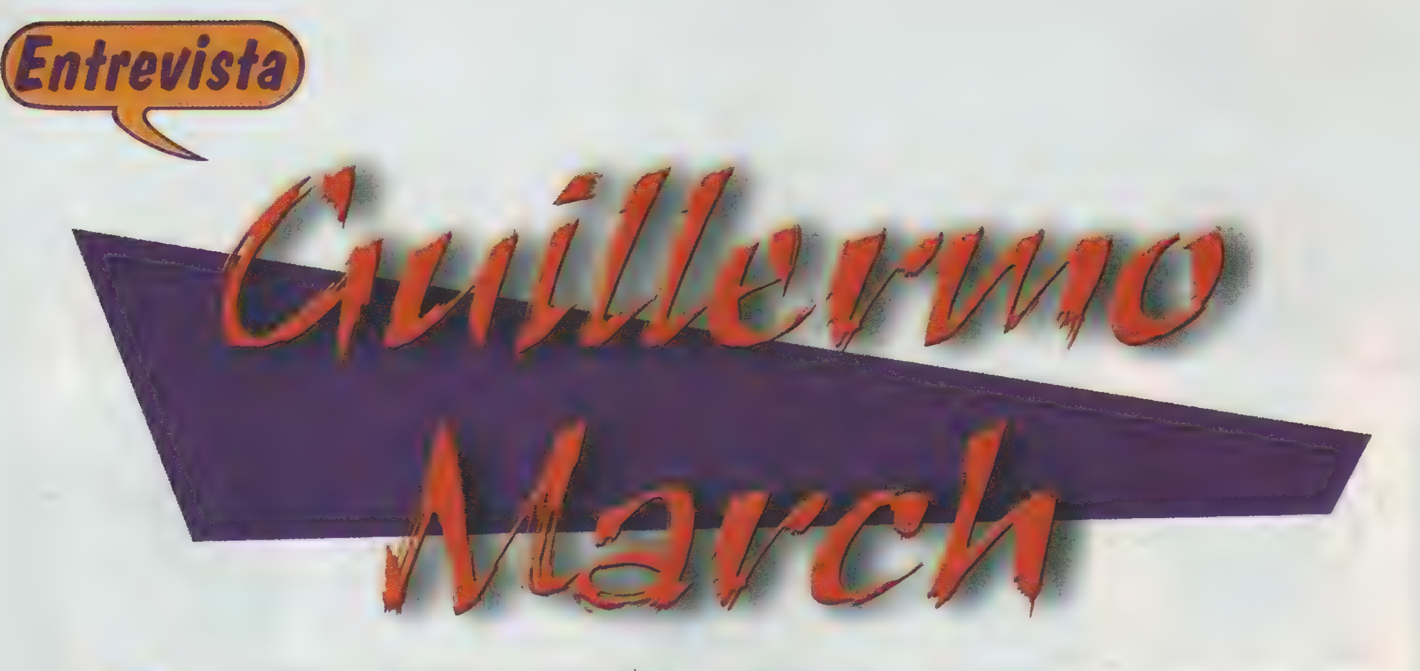
Alberto "^dj^" Mareque

Nota: Por problemas de espacio no hemos podido incluir una entrevista que acompañaba al artículo, pero os aseguramos que en un futuro número de esta revista podréis conocer de primera mano a esta maravillosa chica.









Guillermo March, es uno de los autores españoles más prometedores actualmente. Desde que ganó el pasado premio del *Salón del Manga de Barcelona* con sus "*Crónicas de dos jornadas en el campo*" se ha convertido en uno más de la (cada vez más completa y variada) lista de autores españoles.

La afición le viene de lejos, ya cuando era bien pequeño se dedicaba -como él mismo dice- a "hacer Son Gokus" a sus compañeros de clase, le gustaba el dibujo, leía todo lo que tuviera viñetas y, por supuesto, le apasionaba el manga. Ahora se ha convertido en uno de los autores de nueva generación con más futuro del panorama nacional.

A diferencia de otros autores, es muy polifacético, es capaz de cambiar su estilo, variarlo, modificarlo y adaptarlo de la mejor forma posible a su historia y objetivo. Aunque aún no totalmente desarrollado, ya tiene un estilo muy personal. Ha publicado tiras y varias páginas en revistas como *Neko*, y aunque no se prodiga mucho debido a su lugar de residencia, en mi opinión es uno de los mejores y que más se merecen el reconocimiento público por lo que hace y lo bien que lo hace.



MINAMI 2000: ¿Por qué dibujas?

GUILLERMO MARCH: Porque me gusta, no me obligan y nadie me va a poner un examen de ello.

M: ¿Cómo empezó todo?

GM: No lo sé, siempre me ha gustado pintar. Cuando era pequeño tenía la necesidad de dibujar los personajes que me gustaban. Los primeros dibujos que recuerdo fueron de *Mortadelo* y el *Conan* de *Miyazaki*; este último porque pude ver la serie que sacaron en vídeo gratis y me marcó mucho (¡qué suerte la mía!) .

M: ¿Dónde quieres llegar con todo esto?

GM: Me gustaría ser recordado y que mis cómics pervivan en el tiempo. Aunque quizá esto sea pedir demasiado...

M: ¿Cómo definirías tu estilo de dibujo?

GM: Este aspecto es un poco complicado, ya que mi estilo puede cambiar mucho para adaptarse al registro que más me convenga para contar una historia. Supongo que esto es positivo, aunque me resta algo de personalidad. Yo creo que el estilo de dibujo es algo que se obtiene a largo plazo.

M: ¿Cuáles son tus influencias?

GM: Son muy heterogéneas. Las primeras que tuve, y más o menos por este orden, fueron *Miyazaki*, *Toriyama* y más tarde *Katsura*. Después me interesé por cosas del panorama americano, como *Frank Miller* o *Mike Mignola* entre otros. Por último, me gustan bastante algunos autores europeos, como *Miguelanxo Prado*, *Giardino*, *Max*, *Pere Joan*, *Frezzato*...

M: ¿En qué te inspiras?

Como dijo *Ibáñez*, si a la hora de dibujar no aparece la señora inspiración, pues se hace venir y listo. En cambio, para que se me ocurra un guión que me interese lo suficiente como para dibujar un cómic, debo estar en un momento especialmente brillante. Yo no soy alguien que haga guiones de forma metódica, sino todo lo contrario.

M: ¿Dibujas en el water, ahí también te inspiras?

Obviamente, no, ¿tú crees que de ahí saldría un cómic decente?, ¿acaso tú lo has probado? ^_^ (XAC: Sí, y funciona muy bien, es más ese olorcillo que se respira en el ambiente inspira que da gusto ^_~ (*Nota de Lázaro: Ejem, en fin, pase por esta vez*)). Los lugares en los que las historias me surgen con más

facilidad son en la cama justo antes de dormirme (con el riesgo de que la mañana siguiente no me acuerde, y con la ventaja de que quizá sueñe con ella y la historia se haga sola), en la ducha y en las clases aburridas (osease, la mayoría).

M: *¿De los trabajos hechos hasta ahora, cuál te ha dejado mejor sabor de boca?*
GM: Hasta ahora ha sido la historia que presenté al Salón de Manga, pero también me gusta bastante como está quedando un proyecto que tengo en preparación para esta misma revista.

M: *¿Cómo sienta eso de ser el ganador del IV Salón del Manga de Barcelona?*
GM: Muy bien. Te da la sensación de que has dado un paso más para entrar en el mundillo.

M: *¿Prefieres un cómic con una buena historia, o uno con un buen dibujo?*
Indudablemente, con un buen guión. Las obras maestras siempre lo son por su historia. Un buen dibujo hace más agradable la lectura, pero debe haber algo que leer. Por ahora siempre he sido un autor completo, no sólo dibujante, independientemente de si lo hago bien o mal.

M: *¿Tienes mucha imaginación?*
GM: Debo tener la misma que cualquier otra persona, sólo que quizá a mí me sea más fácil expresarla mediante dibujos.

M: *¿Cuál es tú situación actual?*
GM: Ahora estudio Económicas, lo cual no me deja demasiado tiempo para hacer cómic. Si vierais como está mi mesa en la facultad de pintarrajeada...

M: *¿Tienes previsto publicar algo próximamente?*
GM: Sí. Tengo una historia preparada para la Minami 2000 llamada "Entre lienzos", que a lo mejor ya se ha empezado a publicar cuando aparezca esta entrevista. Tiene poco que ver con anteriores trabajos míos y espero que guste a los lectores.

M: *¿Tienes novia?*
GM: En estos momentos, no... aunque no sé que tiene que ver esto con los mangas.

M: *(Chicas está libre... ¡y desesperado! ^_^)*
GM: Te recuerdo, XAC, que tú estás más desesperado que yo ^_^U
LM: Al que vais a desesperar es a mí!!

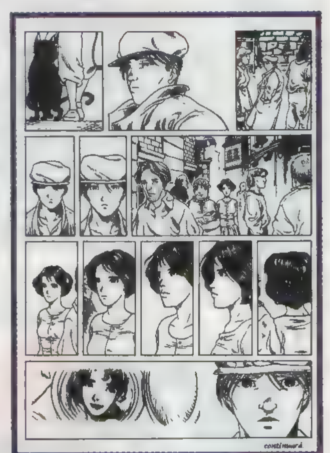
M: *¿Existe el manga español?*
GM: Claro. Es el mismo que el cómic español, la historieta española, la bande dessinée española, el fumetto español, etc, etc. No me gusta encasillar los cómics por estilos o géneros.

M: *¿Qué mensaje darías a los futuros "mangakas" o dibujantes españoles?*
¿Yo? ¡Yo soy el futuro dibujante! ¡Soy yo el que necesita consejos de los demás autores!

M: *¿Qué es lo que más tristeza te produce en este mundillo?*
Que el cómic está infravalorado por la sociedad en todos los sentidos. Creo que los demás aspectos negativos se derivan de éste.

M: *¿Y lo que más alegría?*
GM: Lo que más alegría me da es saber que alguien lee las historias que dibujo... porque alguien las debe leer, ¿no?

M: *¿Qué opina tu familia y amigos respecto al mundillo en el que te desenvuelves?*
GM: A pesar de que siempre me han animado a dibujar, mi familia lo ve con bastante escepticismo. De hecho, es la visión que yo comparto. Tampoco creo estar dentro del mundillo aún, tan sólo me han publicado un par de cosas, pero nada más.



Javi Araguz (XAC)

Ficha

Nombre y apellidos: Guillermo March Dols (por cierto, mi apellido se pronuncia |mark| ^_^)

Edad: Hasta finales de septiembre sera de 19.

Nació en: Palma de Mallorca, Baleares.

Grupo sanguineo: No lo sé, nunca me lo han mirado.

Comida favorita: La del chino de al lado de mi casa, y las... cookies!!!

Autores favoritos: *Miyazaki*, sin ninguna duda.

Manga favorito: *Nausicaä del Valle del Viento*, y después *VGAi*

Cómic favorito: No lo sé, a veces me gustan autores y su obra en conjunto. Creo que decir un sólo cómic absoluto es muy difícil.

Anime: *Conan, el nino del futuro.*

Cine: *Tim Burton*, y entre sus peliculas, *Eduardo Manostijeras.*

Música: *Danny Elfman, The Cranberries, REM*... y un poco de todo, vamos.

Libros: El último que leí era algo como "Teoria de los precios y aplicaciones", y no se lo recomiendo a nadie.

PRESENTACIÓN



Cristina Camacho Sabiers

Edad: 22 años
Ciudad: Marbella (Málaga)
Estudios: 5º Biología
Dibujo: Desde el instituto

Trabajos: "Ball", "Poff", "Toshinden, un día con Tracy", "Spirit", "Polterboard", "Ainoa" e ilustraciones para un libro de matemáticas, pocos digo yo, quiero más, más.
Colaboradores: su ordenador.
Estilo: Entre Clamp, DNA^2, 3 x 3 Ojos, Ah! Mi diosa, pero mola!!!!
Series favoritas: Se declara una Clampbabosa (sobre todo *X*) Le gusta mucho Utatane, *Video Girl Ai*, *Seraphic Pheather*, *Marmalade Boy*.

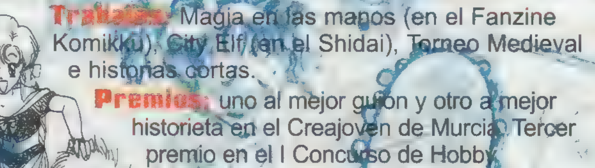
Comentarios: Viviendo en la misma ciudad, nunca coincidíamos en la tienda de cómics para exasperación del dueño, nos dejábamos mangas, dibujos y demás, pero nunca nos habíamos visto, aunque un día, en el autobús a la Universidad, Cris me descubrió leyendo *Video Girl Ai* y así nos conocimos. Aluciné la primera vez que vi sus dibujos, y sigo alucinando, tanto por su soberbio dibujo como por sus divertidísimos guiones. Es única, y su papá le dice que no se dedique a esas tonterías, grr. Desde el primer día que unos amigos quieren ir a clase y se transportan a otra dimensión buscando una "bola", un torneo en el que se sortean al novio de una chica y se resuelve al estilo *DNA^2*, ejem; hasta la pizarra que se traga a tu profe o descubrir las ventajas de ser vampira con Ainoa, tenemos un estilo limpio, claro, exótico y, en una palabra, impresionante.



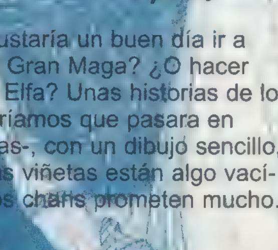


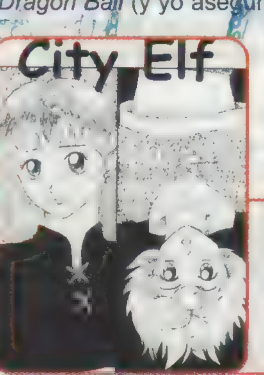
Liz Fernández Caballero

Edad: 19 años
Ciudad: Murcia
Estudios: Escuela de Artes de Murcia
Dibujo: A los 13

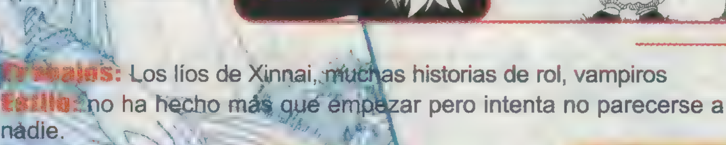


Trabajos: Magia en las manos (en el Fanzine Komikku), City Elf (en el Shidai), Torneo Medieval e historias cortas.
Premios: uno al mejor guion y otro a mejor historieta en el Creajoven de Murcia. Tercer premio en el I Concurso de Hobby Consolas.
Series favoritas: *Dragon Quest*, *Rg Veda* y *Dragon Ball* (y yo aseguraría que *Slayers*).









Comentarios: ¿A quién no le gustaría un buen día ir a otro mundo y que le declararan la Gran Maga? ¿O hacer ciertos conjuritos y convertirse en Elfa? Unas historias de lo más curiosas -quizá lo que desearíamos que pasara en alguno de nuestros monótonos días-, con un dibujo sencillo, que nos da la impresión de que las viñetas están algo vacías, pero las ilustraciones y algunos chans prometen mucho. Queremos más, sigue así.



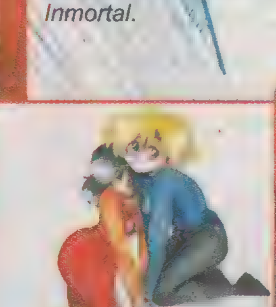
Apodo: Xinnai (le da vergüenza dar su nombre)

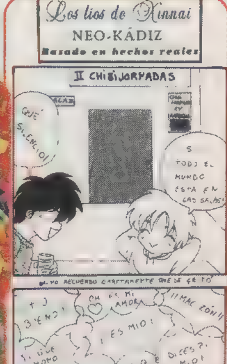
Edad: casi 20 años
Ciudad: Cádiz
Dibujo: desde los 13
Estudios: 1º y 2º BUP en un año (¿¡sólo!?) y trabaja diseñando webs (y no tiene internet!!)

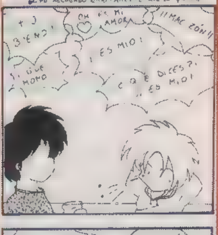
Trabajos: Los líos de Xinnai, muchas historias de rol, vampiros
Estilo: no ha hecho más que empezar pero intenta no parecerse a nadie.
Premios: 2 segundos premios del Concurso de Arcán de Cádiz.
Series favoritas: *Slayers*, *La Espada del Inmortal*.

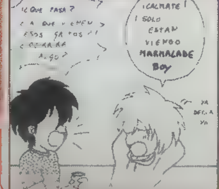












Comentarios: ¿A quién no le gustaría un buen día ir a otro mundo y que le declararan la Gran Maga? ¿O hacer ciertos conjuritos y convertirse en Elfa? Unas historias de lo más curiosas -quizá lo que desearíamos que pasara en alguno de nuestros monótonos días-, con un dibujo sencillo, que nos da la impresión de que las viñetas están algo vacías, pero las ilustraciones y algunos chans prometen mucho. Queremos más, sigue así.



Arual Lebasi
Laura Bartolomé Carpena

Edad: Casi 20 años
Ciudad: Castellón (Puaj, aquí no saben ni donde está Japón, la vida es cruel)
Estudios: ¿Algo de diseño?
Dibujo: A los 14-15 años

Trabajos: "No te escondas", "Ángeles y Vampiros", "El columpio mentiroso", "Heaven" y un sinfín más.
Estilo: Según ella: "no dibujo todo lo bien que se pide y que no tengo un nivel supermaravilloso ni nada de eso"
Premios: Finalista 2º Concurso manga de Norma.
Series favoritas: Shojo, "porque trata de muchos temas dispares y además puede ser muy cruel y eso mola. Y lo que más, el yaoi, jo, jo... tíos buenos por doquier. ¿Qué más se puede pedir? Dos por el precio de uno y encima guapos y enamorados. Me encanta."



Comentarios: Si es que, además, modesta. Es cierto que su estilo puede resultar un "pelín raro", pero, una vez te acostumbras, te gusta, y cada vez más. Sus historias de vampiros, chicas que quieren ser monjas, con un dibujo rápido, claro e impactante, pueden ser encontradas en un fanzine que realiza con algunas de sus amigas, ¿por qué no me lo has enviado? Bueno, creo que sus dibujos hablan por sí solos.

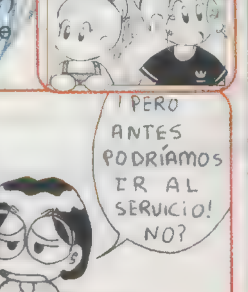


Yotafu
Yolanda Talens Furió

Edad: 23 años
Ciudad: Valencia
Dibujo: Cuando echaban Candy en TVE1

Estilo: Le gusta hacer más ilustraciones sueltas
Trabajos: 4 cómics y 2 están sin acabar.
Premios: Ninguno porque no participa en los concursos (¿Por qué!!!?)
Series favoritas: *Slayers* (sobre todo Zelgadiss)







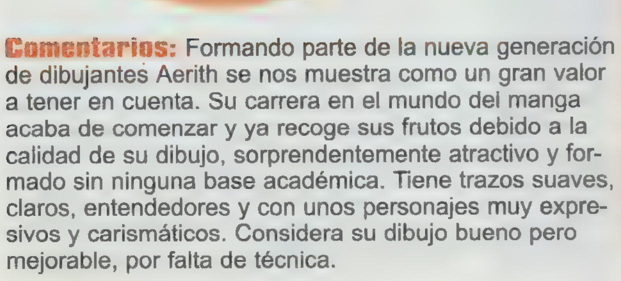
Comentarios: Sus dibujillos son encantadores, toda una monada, una cucada, ¿no os parece? Esas muñequitas son preciosas, aunque también puede hacer ilustraciones soberbias con tíos buenos, dragones, y sobre todo, con su ídolo, Zelgadiss. Está haciendo un fanfic de *Slayers*, con los hijos de los protas, ¿no creéis que podría funcionar muy bien? Yo quiero verlo. No vale, todas hacen lo mismo, te enseñan cuatro dibujos, cuatro historias y te dejan con las ganas, quieres saber qué pasa y se hace interminable la espera hasta el siguiente capítulo.



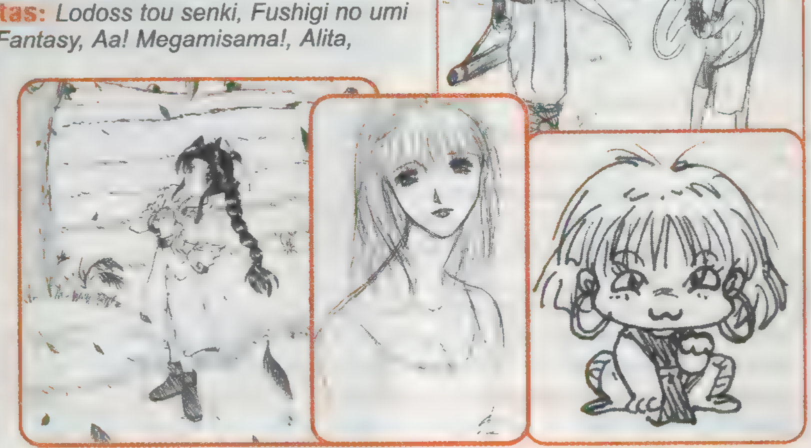
Aerith o Lou
Lourdes Agustí Alcals

Edad: 20 años
Ciudad: Salt (Girona)
Estudios: 2º Biología
Dibujo: Desde los 11 años, autodidacta.

Técnica: Dibujo a lápiz, entintado con lo primero que pilla, scan y pintado por ordenador.
Trabajos: Pin-ups para Evangelion High, Especial Alita, finalista en el Concurso de Cómic de las II Jornadas de Zaragoza, pósters en Minami 2000.
Estilo: Propio, con influencias de Nobuteru Yuuki, Nomura Tetsuya, Mikimoto, Fujishima y Yamada.
Series favoritas: *Lodoss tou senki, Fushigi no umi no Nadia, Final Fantasy, Aa! Megamisama!, Alita, Vampire Princess Miyu, Taiho Shichauzo!...*



Comentarios: Formando parte de la nueva generación de dibujantes Aerith se nos muestra como un gran valor a tener en cuenta. Su carrera en el mundo del manga acaba de comenzar y ya recoge sus frutos debido a la calidad de su dibujo, sorprendentemente atractivo y formado sin ninguna base académica. Tiene trazos suaves, claros, entendedores y con unos personajes muy expresivos y carismáticos. Considera su dibujo bueno pero mejorable, por falta de técnica.



¿Y DE TRADUCCIONES... CÓMO ANDAMOS?

Un número de Minami sobre autores españoles no podía pasar sin que yo abordase uno de mis temas favoritos: El trabajo de los traductores. A fin de cuentas, gracias a ellos podemos leer los mangas japoneses sin necesidad de estudiar dicho idioma. Pero claro, todo el mundo sabe que el japonés no es un idioma fácil, y muchas veces los traductores se las ven y se las desean para interpretar lo que allí dice. Una traducción nunca se ha de hacer al pie de la letra, sino que se ha de comprender lo escrito para luego expresarlo con tus propias palabras. Pero... la idea que debe ser la misma en ambos idiomas. Y esto no siempre ocurre...

A continuación voy a examinar (siempre objetivamente y sin ánimo de herir a nadie) los trabajos de las más conocidas editoriales españolas. Ante todo, avisar que no siempre podré hacer comparaciones con originales japoneses. Aún así, veréis que en la mayoría de los casos las diferencias hablan por sí mismas.

Planeta-DeAgostini

Fue precisamente en una publicación de esta editorial donde empecé a hacer este estudio. En el manga *¡Ah! Mi Diosa* aparece un texto en el que Keiichi llama a Belldandy, y ésta responde "¡voy, cariño!". Me extrañó porque Belldandy nunca trata así a Keiichi, y busqué el texto en la versión original. Allí tan sólo había un "hai" ("voy") la mar de sencillo...

Así llegué hasta el manga de *Ranma 1/2*. En un pasaje encontré estos textos, en la parte en que Kodachi aparece por primera vez, e irrumpe en el cuarto de Akane:

Versión italiana:

Akane:
Estabas escondida en la oscuridad... ¡y me has saltado encima!

Kodachi:
¡¿Saltado encima?! ¡¿Pero qué dices?! ¡Yo no hago ciertas cosas, guapa!

Versión española:

Akane:
Fuiste tú, ¿a que sí? ¡Fuiste tú la que tendió una emboscada al equipo!

Kodachi:
¡¿Una emboscada?! ¡Qué manera tan grosera de plantearlo!

Personalmente, no sé cual de las dos versiones es la correcta, y el caso es que la diferencia es muy llamativa. Lo único que puedo decir es que Planeta traduce (o más bien traducía, en aquel momento) dicho manga partiendo de la versión en inglés de Viz Comics, mientras que los italianos lo traducían directamente del japonés. Un dato a tener en cuenta...

Uno de los aspectos más peliagudos del idioma son los juegos de palabras. En este caso es donde verdaderamente se descubre la capacidad de inventiva del traductor. Para ello, veamos un par de ejemplos con *Calm Breaker* y *Compiler*. Para el primer caso:

Versión italiana:

Sally:
¡Pero si queréis, podéis llamarme Sally!

Jefe:
¿Y si no queremos?

Versión española:

Sally:
¡Podéis llamarme Sally!

Jefe:
¿Es una de esas muñecas de sexshop?

En este caso, se ve que la versión italiana sigue la corriente de la frase, mientras que la versión española mete ahí un comentario que no tiene nada que ver con lo anterior. Sigo sin saber cual de las dos versiones es la correcta, pero con la italiana te ríes más, puedo asegurarlo. Lo mismo pasa con *Compiler*: he leído el final del manga en ambas versiones, y la italiana es muchísimo más divertida, además de coherente:

Versión italiana:

Interpreter:
¡Porque me ocupo de la neutralización!

Compiler Blanca:
¡¿De la neutralización?! ¿Pretendes decir que te ocupas de la ciencia que estudia el modo en el cual se atiborran de porquerías todos los componentes del género humano?

Interpreter:
¡No he hablado de nutrición, imbécil! ¡He dicho neutralización!

Assembler:
¡Ya sé! ¡Tú concedes la ciudadanía a los extranjeros que la piden!

Interpreter:
¡Te confundes con la naturalización!

Versión española:

Interpreter:
Y yo, Interpreter... estoy encargada de mediar.

Compiler Blanca:
¡¿Has dicho... mediar?! Aquello que se come con arroz frito y chop-suey...

Interpreter:
¡¡Esto es "chow-mein"!! ¡He dicho "mediar"!

Assembler:
Ah, ya sé. La era japonesa en que tuvo lugar la segunda guerra mundial, la expo de Osaka [...]

Interpreter:
¡A esta era se la llama Showa!

Puede que la versión española sea más fiel a la original, pero cuando comparé los dos juegos de palabras, mi elección era clara... de todas maneras, *Compiler* es un manga para estudiarlo aparte.

Norma Editorial

Normalmente, las traducciones que hacen están más o menos bien... sólo que de vez en cuando les da por traducir del italiano, como sucedió con *Kimagure Orange Road*, *Video Girl Ai* y alguna que otra más. Como tengo poco material para poder comparar, tan sólo comentaré un par de cosas sobre el manga de *Evangelion*.

Una cosa son las malas traducciones y otra cosa son los errores de concepto. Y yo aquí he visto cosas que me han repateado. Como, por ejemplo, que Ritsuko pase a llamarse "Rikko". La explicación es que la sílaba "tsu" sirve en japonés para establecer pequeñas pausas si su kana se escribe en pequeño, pero la diferencia entre una forma y otra siempre se ve claramente. Igualmente, en el manga original, Ritsuko llama a Misato "Katsuragi-ichii". "Ichii" no es el nombre de Misato, como parece ser en la versión española, sino la graduación militar que ésta tiene. Se puede traducir como "capitán". Y por último, el nombre del súper-ordenador en la versión española es "Mag". ¿Y por qué? Porque en la versión japonesa este nombre se escribe así, con letras romanas, en medio de una frase entera llena de caracteres japoneses. Conclusión: la última "i" de "Magi" parece un guión. Por eso puede que se confundiesen. De todas formas, éste y todos los errores anteriores se podrían haber solucionado con la debida documentación...

Glénat

Si la anterior traducía del italiano, ésta lo hace del francés... Poco tengo que decir de esta editorial, puesto que aquí no tengo material para comparar. Tan sólo los casos de *Sailor Moon* y su "adivina como voy a llamar a este personaje en el próximo tomo", y *Black Jack*, donde por error se llegaron a dejar bocadillos con diálogos en francés superpuestos con los textos en castellano...

Manga Films

El caso más conocido de esta compañía es, una vez más, *Evangelion*. Pero si rebuscamos un poco encontraremos otros casos. Seguramente habrá miles de errores (grandes y pequeños) dispersados por las ediciones (y ya no me refiero a esta firma en concreto), pero están disimulados, y sólo se pueden encontrar con paciencia. Y, sin embargo, hay errores de bulto que se cazan al vuelo, como este ejemplo en la película de *Porco Rosso*: cuando nuestro querido cerdo va a comprar munición para el hidroavión pide sesenta balas. Y yo al instante pensé "muy pocas balas para una metralleta, ¿no?". Así que miré en la versión original, y encontré que lo que pide son sesenta cartuchos de balas, una cantidad evidentemente superior. De todas formas, he de decir que esta película tiene una de las mejores traducciones que he visto, y lo mismo va para la actuación de los dobladores. Otra frase que me llamó la atención es cuando Fio y Porco llegan a la isla donde vive, y ella dice "explícame una historia". Aparte que yo nunca he escuchado semejante expresión (en todo caso, "cuéntame una historia"), resulta que en la versión original dice "cuéntame tu historia", refiriéndose a que le cuente cómo se convirtió en cerdo. A pesar de todo, la versión española queda de esta forma más emotiva, puesto que es el espectador el que se imagina que, efectivamente, se trata de la historia de Porco (*Nota de Lázaro: No quería meterme, pero es que no puedo dejar de reseñar algo que a mí me hizo mucha gracia como que en la primera película de* Patlabor *llamasen "arco" al "arca", algo que parecía de cajón por las similitudes, pero esto de traducir sin ver siquiera la película...*).



Selecta Vision

Una de las más recientes compañías y que ha empezado publicando títulos tan sonados como *Escaflowne*, y ya ha comenzado a dar que hablar. Fue precisamente en esta serie, en el primer episodio, donde he visto una de las mayores incoherencias entre versiones de toda mi vida. Seguramente ya muchos os imaginaréis la frase a la que me refiero: cuando Hitomi le pide a su senpai Amano que la ayude si consigue correr los 100 metros en menos de trece segundos. En la versión original le pide (muy claramente) que, por favor, le de su primer beso. Para caerse de espaldas, y la verdad es que un beso tampoco es una cosa tan grave como para tener que pasarlo por la censura, ¿no?

En esta serie tenemos además el famoso "error de documentación" de ponerle a Dilandau una voz de mujer cuando en realidad es un hombre. Un error grave que viene a confirmar mi teoría de que no hay mejor trabajador que aquel al que le gusta lo que hace.

Y bueno, cuando yo ya esperaba que esta compañía dejase al menos de traducir del inglés para hacerlo directamente de la versión original, me topé con *Mermaid's Scar*. Al final de la película la canción de los créditos está subtitulada al castellano, un detalle digno de elogio... si no fuese porque lo hicieron más que nada para poder tapar los subtítulos ingleses. Incluso algún que otro subtítulo en inglés se puede llegar a ver si te fijas. Me recuerda al famoso caso de la película "Ano hi ni kaeritai" de *Kimagure Orange Road*, editada por Manga Films. También fue traducida del inglés, y también se les escaparon subtítulos en inglés. Otro caso para dar de comer aparte...

Conclusiones

Siempre he admirado el trabajo de los traductores, y mentiría si dijese que no me gustaría trabajar yo mismo como traductor (toma auto-propaganda). Pero claro, el hombre no es perfecto y a veces se mete la pata. Yo he hecho muchas traducciones del japonés, y puedo asegurar que no es nada fácil. Quizá no sea cuestión de ser un fiera en el dominio de los idiomas (si os fijáis, en la mayoría de los casos las traducciones se hacen con la colaboración de un español y un japonés), sino de que te guste lo que haces, que disfrutes traduciendo. Desde luego, no hay peor traducción que la que se hace con desgana.

Mis más sinceras disculpas para Cristina Macía, Nacha Medrano y Noriko Kishimoto, Carlos Ramos, el Estudio Phoenix, y los traductores de *Porco Rosso*, *Escaflowne* y *Mermaid's Scar*. Reconozco que os profeso cierta envidia, así que no os sintáis ofendidos por mi humilde artículo...

Carlos Alejo a.k.a. Seiji Komatsu
I5592@fie.us.es



HENTAI ESPAÑOL

Nosotros también sabemos

Seamos claros. El hentai es una fuente de ingresos inagotable, y las editoriales lo saben perfectamente. Toda publicación destinada a calentar la entrepierna del personal podrá ser siempre desprestigiada, pero contará con un buen número de ejemplares vendidos a sus espaldas (y de otakus pidiendo más y más números). Y el caso de España no ha sido ninguna excepción. Ya en muchas colecciones de la editorial La Cúpula, como es el caso de la revista *El Víbora*, *Miss 130* (de Chiyoji), *Excesos* (de Hachurui) y otras tantas, empezaron a hacerse famosas las primeras obras eróticas venidas del imperio del sol naciente. Y, además de gustar, influyeron en muchos dibujantes.

Pero los verdaderos pioneros en el manga erótico "español" fueron sin duda Rafael Sousa guionizando y Francisco Javier Sánchez dibujando. Ellos, junto con la editorial Glénat, sacaron el archiconocido *Sueños*. Fueron criticados por sus dibujos poco elaborados, por la simplicidad de sus argumentos, por su descaro... (bueno, hay gustos para todo). Fueron seguidos por muchos fans que adquirían sus números mes a mes (y tuvieron cuerda para rato... nadie imaginó que llegarían al número 30, y que incluso lo superarían) y que empezaron después a hacer sus primeros pinitos erótico-festivos. Fueron perseguidos fieramente por las APAs, la televisión, los medios de comunicación... Pero, para bien o para mal, se hicieron célebres en el mundo otaku, abriendo las puertas al mercado del hentai en España.

Sueños finalizó con el número 45 y ahora nos preparan una miniserie con más de lo mismo: *Gym* (o los escarceos sexuales de una chica ligera de cascos y sus compañeros en un gimnasio donde más ejercicio se hace es en los vestuarios y en las duchas H_H). El dibujo ha mejorado notablemente en general, aunque siguen obsesionados con las mujeres de curvas excesivas X_xUU. Esperaremos expectantes...

Pero esto no fue lo único que ofreció Glénat a su público. Estaba claro que el invento funcionaba, y había que sacar buen provecho de ello. Fueron sólo dos miniseries de 4 números, pero suficientes para calmar los instintos más básicos de un fandom que, además de sexo, buscaba un poco de diversidad.

Yoko, por Ismael Ferrer, fue una de ellas. No es que destacase precisamente por su increíble guión (dos amigos tratan de tirarse como sea a la chica más caliente de su pueblo, con la que tuvieron una oportunidad pero quedaron en el peor de los ridículos... ¿fabuloso, verdad? ¬_¬), pero el dibujo es simpático y la historia tiene mucho humor.

Chichi Squad, de José Miguel Álvarez, fue la otra, y aún más desternillante, si cabe. Esta vez no es el dibujo lo que más destaca (en realidad, es bastante simplón), sino la historia en sí: la verdad es que resulta desconcertante (¡y excitante!) que cuatro chicas policía se dediquen a combatir el crimen con la entrepierna al descubierto y agotando a los delincuentes a base de fornicio..., leyendo este cómic, entran unas ganas de introducirse en la ilegalidad cosa mala... H_H

Sin embargo, los de Glénat no fueron los únicos que aprovecharon la gallina de los huevos de oro. Camaleón Ediciones sacó a la venta poco después *Sukebe*, colección que bien conoceréis. Tuvo una gran aceptación entre el fandom (dentro de lo bien que se considere el hentai), y sus ejemplares volaban de las librerías especializadas en cuestión de horas. La estrategia utilizada fue diferente a la de Glénat, y con resultados muy positivos. Primero, porque se trataba de parodias eróticas de series muy conocidas como *Sailor Moon, Dragon Ball, Video Girl Ai, Tenchi Muyo, Dr. Slump* (!), etc... para muchos, resulta muy divertido -a la vez que picante- ver a los personajes de sus mangas preferidos en situaciones comprometedoras... (bueno, no es una opinión generalizada: sé de otakus que matarían al primero que osase mancillar a su ídolo, pero eso no es



es nuevo). Y segundo; estaban dibujados por españoles, algunos de ellos conocidos como Nacho Fernández (*Dragon Fall*), Nuria Péris (*El Vuelo de Skuhm*), Carlos Olivares (*Boum!*) y otros no tan célebres, pero con un estilo muy particular... y algunos muy buenos: Studio Kinshi No Hito (*Video Girl Aaah*), Killboy Studio (*3x3 Sex, Dragon Ball GT*...), etc...

El caso es que esta serie mensual supuso un trampolín para muchos dibujantes noveles, así como una promoción para los más curtidos. Pocos se imaginaban que Nacho Fernández retratase de forma tan libidinosa a Bulma y a la androide A-18 en plena sesión de "mantenimiento" (¿ahora lo llaman así? H_H) o a Nuria Péris dándonos una nueva visión del trasfondo *ciberpunk* de *Alita*. Y es que los de nuestra cantera se ponen las pilas y saben que ser versátil en sus obras son más puntos a su favor. Por otra parte cabe destacar el parecido dibujo que tienen algunas de las parodias con las de su manga correspondiente: en el caso de Akira, El Puño de la Estrella del Norte y Dragon Ball (cuando Videl y Son Gohan... "entrenan", sí, eso... H_H) son bastante representativos.

Actualmente, el panorama hentaiero español está bastante decaído, aunque se siguen publicando cómics de autores españoles como Nuria Péris en *Primera Línea*, Ismael Ferrer en *Penthouse Comix* con su *Record Woman*, etc... buenas historias, buen dibujo... pero falta algo. Es igual. Será el fandom el que demande más material de este tipo, o promocione a algún dibujante aficionado en fanzines, miniseries, o lo que sea... quién sabe. Pero a lo mejor estamos empezando a cansarnos de tanto sexo (y seguir dándoles motivos a las APAs para criticar nuestra afición). ¿No será que estamos pasando por una etapa de shojo en nuestro país?

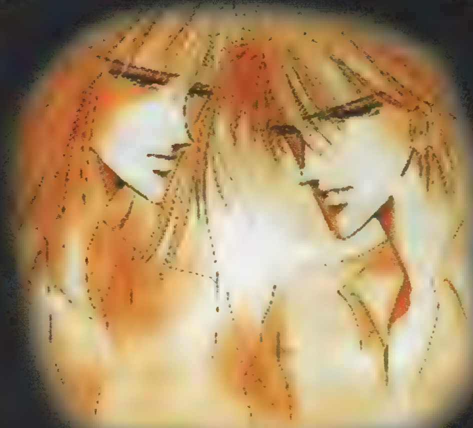
Bueno, nos vemos el próximo mes... ¡y tomad duchas frías más a menudo! :-)

Petrus
Petrus@svaler

ZETSUAI

La tentación seduce, el deseo tienta (y 2)

Continuamos con el artículo que comencé el mes pasado y que, dada la extensión de la obra de la autora que comentaba, Minami Ozaki, y el tremendo éxito de su serie estrella, Zetsuai, tuve que partir en dos.



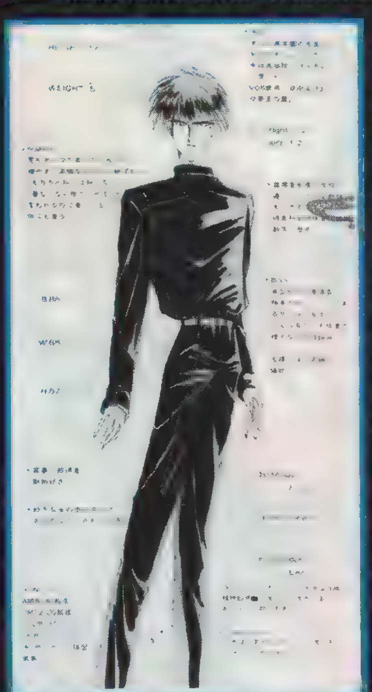
Bueno, como ya supondréis, cuando un manga tiene éxito, se hacen OVAs, CDs de música, libros de ilustraciones, pósters de todos los tamaños y colores, etc. Así que, os comento por encima un poco de todo:

OVAs

Son en total tres:
ZETSUAI 1989
BRONZE CATHEXIS
BRONZE



La primera, basada en *Zetsuai* como su nombre indica, tiene como importancia principal la relación de los personajes; el dibujo es bastante bueno y, aunque los personajes son estilizados, no llegan al efecto de exageración habitual en el estilo de la dibujante. Se saltan prácticamente todas las escenas fuertes del manga, por lo que la película es realmente suave para el enrevesado argumento que tiene, pero es una obra que no debe faltar en tu videoteca.



El doblaje de los personajes también es realmente bueno, paso a comentaros brevemente quién dobla a los principales personajes: **SHO HAYAMI** pone la voz al enrevesado Koji Nanjo (aunque no en las canciones, de lo que se encarga Shinichi Ishijara), el mismo que en su momento tuvo en su cargo papeles tan importantes como: Zarbon (*Dragon Ball Z*), Ashuram y Orlson (*Record of Lodoss War*), Raoul (*Al no Kusabi*), Shion (*Please save my Earth*), Yasha (*R.G Veda*), etc.

KOYASU TAKEHITO da vida a Izumi Takuto, doblador también de: Randolph (*Ashita e Freekick*), Hotohori (*Fushigui Yugui*), Kircheis (*Legend of Galactic Heroes*), *Dafnis* (Locke el Superhombre), Touga Kiryuu (*Utena*), Guy (*Shurato*), Lezo (*Slayers*), Seishiro (*Tokyo Babylon*) y Shingo Yabuki (Videojuego del KOF 97).

YAMAGUCHI KAPPEI le da la voz a Katsumi Shibuya, un personaje un tanto secundario, pero no menos importante, habiendo también trabajado interpretando a: Arslan (*La Heroica Leyenda de Arslan*), Inugawa Sousuke (*Hakkenden*), Tombo (*Kiki's Delivery Service*), Johnny (*Viento de Amnesia*), Haruhiko (*Please Save my Earth*), Ranma (*Ranma ½*), Eto (*Lodoss War*), Ryu-oh (*R G Veda*), Subaru Sumeragui (*Tokyo Babylon*), etc.



El segundo OVA no es más que cinco videos musicales, con 100 ilustraciones cerrándolo, donde podemos ver de nuevo a Nanjo, con diferentes trajes pero la misma personalidad. Los videos son los siguientes: *Katsuai: Arid Love, JesuChrist love for you, Gekko Moonlight, 20XX Zetsuai* y *Bad Blood*.

Y el tercer OVA está basado en la segunda parte, *Bronze*, como también indica su nombre. Comienza con el accidente de Nanjo en la moto, y se pasa la mitad del OVA en estado de coma, luego entra en juego su hermano mayor, y bueno... para qué os voy a desvelar más, al final, el amor siempre triunfa. ¡Qué bonito!

LIBROS DE ILUSTRACIONES

ZODIAC (71 páginas): En Japón se agotó la tercera edición, y hubo que sacar una cuarta. Su formato es un tanto atípico, cuadrado, con imágenes sensuales, desgarradoras, sangrientas en algunos casos. Es un libro muy sugerente, y merece la pena tenerlo.

GOD (64 páginas): Tamaño folio, es increíble, como si fuera una ampliación del primero, con imágenes de ellos y de Hyuga y Ken. Bastante bueno, aunque excesivamente fino.

NEO EGOISM (37 páginas): Es una recopilación de postales en formato libro, poco más que decir.

PUFF EXTRA NUMBER: MINAMI OZAKI SPECIAL (162 páginas): Gracias a la revista Puff, que publicó



varias historias de Ozaki, ha salido este libro, prácticamente entero en blanco y negro y que no es más que una especie de catálogo de todo, absolutamente todo el material que ha salido sobre *Zetsuai*.

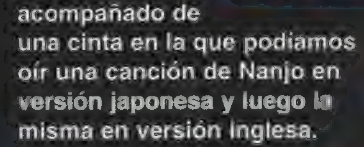
AKURETSU: El mejor, con la portada más alucinante, como habréis observado en la foto, el que más páginas trae, es superior al resto en todo, hasta en el precio.

CDs DE MÚSICA

ZETSUAI 1989 VERSION 1: Contiene canciones vocales, interpretadas por Ishijara Shinichi, y dos instrumentales.

ZETSUAI 1989 VERSION 2: Aunque es la segunda parte del anterior, este CD contiene la BSO del OVA de *Zetsuai*, más algunas canciones vocales.

BRONZE: KOJI NANJO: La mayoría de las pistas son vocales, pero este CD es como un suplemento a los otros CDs, porque da la sensación de que las canciones forman parte de la carrera discográfica del cantante, no se oyen en los OVAs. En Japón, este CD se vendió durante una temporada acompañado de una cinta en la que podíamos oír una canción de Nanjo en versión japonesa y luego la misma en versión inglesa.







BRONZE ENDMAX XX93: Formado sólo por tres canciones, basadas en el último álbum que hace Koji en el volumen 3 de *Bronze* antes de retirarse. Las tres pertenecen a *Cathexis*, la cinta con videos musicales que se hizo del cantante. Aunque muy pequeño, es casi el mejor CD de todos los que se ha hecho.

CATHEXIS: Es uno de los CDs que menos me gusta, pero no es porque se a malo. Está formado por cinco pistas, de las cuales, tres de ellas, son piezas de música clásica de Beethoven, Brahms y Albioni, y las dos vocales son dos versiones cambiadas de los CDs que salían en versiones anteriores.

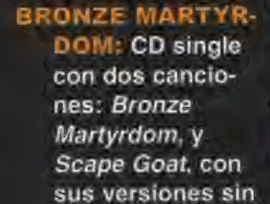
DRAMAMIX 1993: Constituido por dos CDs, este drama muestra diálogos que ocurren en el manga, pero que no salen en ningún momento en los OVAs. Las voces son las originales de los OVAs, así que no cuesta demasiado identificarlos, ya que todos tienen una voz muy particular. Además, añaden unas cuantas canciones y algo de BSO para darle más cuerpo.

BRONZE ORIGINAL SOUNDTRACK: Este maravilloso CD contiene la BSO del segundo OVA que se hizo, *Bronze*, y algunos trozos hablados.

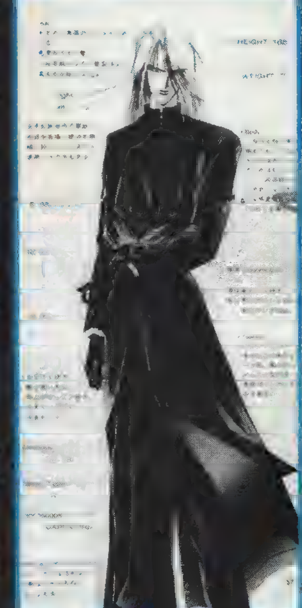
Poco más que decir, es uno de los mejores CDs.

THE BEST OF MINAMI OZAKI: No es más que una recopilación de algunas canciones de los CDs anteriores. No existe en Japón. No está mal si no tienes ninguno, pero la recopilación que han hecho no es muy buena.

BAD BLOOD: Es un single con dos canciones: *Bad Blood* y *Sweet Slaughter*, y sus dos versiones en karaoke.



BRONZE MARTYRDOM: CD single con dos canciones: *Bronze Martyrdom*, y *Scape Goat*, con sus versiones sin cantar.

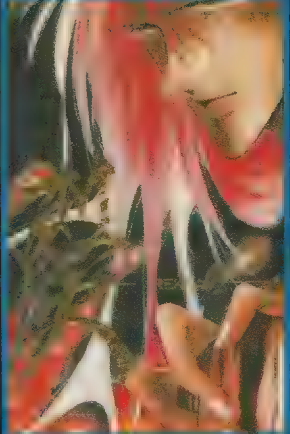


CALEKKA: ORIGINAL ALBUM: Este CD está basado en otra serie titulada *Dokusen Yoku*, el doujinshi que tiene una historia similar a la de *Zetsuai*, pero como protagonista a Hyuga y Ken (alias Mark Landers y Ed Warner en *Campeones*). Es extraño, y no llena demasiado. Decir que el cantante que le pone la voz, Ishijara, ha participado en otros CDs de *Dragon ball*, *Street Fighter* o *Ambivalence* (*Ai no Kusabi*), por si alguna tiene curiosidad.

MERCHANDISING

Calendarios, pósters, ramis, shitajikis, papel de carta, hologramas, fancines eróticos realizados por el equipo de Minami Ozaki, etc.

Lo más destacable yo creo que sería la cantidad impresionante de fanzines, de todos los tamaños y colores, o pósters a tamaño real de Nanjo, porque lógicamente todas hemos deducido que aunque los protagonistas son dos el que más carisma tiene es evidente que es... bueno, para qué lo vamos a decir.



En fin, espero no haber sido demasiado pesada y que os hayáis divertido un poco. No me queda más. Os veo a todas en el próximo número.

Olvidad la rudeza de la realidad, y fijaos en la belleza del amor homosexual, sueño, pasion y amor, que es preciso apreciar, sin prejuicio alguno.

Mae Fernández
otaku@lander.es

Sección

MARMALADE BOY

¿Os gusta la mermelada? ¿De albaricoque o de naranja?

Antes de saber de qué iba este número, había hecho la sección centrándome en la autora, pero, mejor ese artículo lo dejo para más adelante y me adapto a la temática que toca. Así que, esta vez tendréis *Marmalade Boy* made in Spain. ¿Qué os creíais? Aquí también tenemos varias cosillas de esta serie. Desde tiras cómicas de **Esther Muñoz** y **Xinnai**, a disfraces (hay una Meiko por ahí pululando y acabo de ver una Miki y seguramente nos encontraremos a más personajes en los diferentes salones, ¡quiero a Katchan!), los muñequitos de Miki y Yuu y la postal navideña de **Eva Tripiana**, ¡cómo molan! Gracias, chica, así da gusto trabajar, quiero más regalitos de ese tipo (sonrisa).

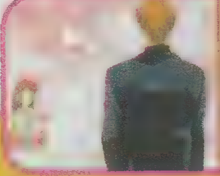
¿Os acordáis del fanfic que escribió Minako para el número 0? Pues hay más y no tienen desperdicio. Otro fanático a la serie (al que le debo estar aquí), Marc Ortiz "Mak" tiene ya tres capítulos de su propia versión. 10 años después, desde el "preludio" con la muerte de Namura -sobrecojedor- hasta la impotencia de Yuu. También se ha hecho algún que otro dibujo para acompañarlo. Hay otro de Laurewen en el que intenta rejuntar a Kei-kun con Miki -¿le será infiel a Yuu?- y seguramente tendremos más. Si tenéis cosillas así, no dudéis, mandádmelas, plis, aunque sea a nivel personal, qué vicio he cogido con los fanfics (historias inventadas sobre tu serie favorita), plis, quiero leerlos. Y otra cosilla, para los que tengáis internet, ya existe desde hace 2 meses (grr, y yo me acabo de enterar ahora) una **Mailing List de Marmalade Boy**, bastante animada y entretenida. Según mi primita: "¿Te gusta Marmalade? ¿Tus amigos te miran mal por ser adict@ a los culebrones?? ¿Empiezas a pensar que entre tus amigos no hay ningún chico tan guapo como Yuu (o Ginta, o Miwa o....)??? ¿No consigues encontrar una chica que supere a Meiko??? PUES SI TE PASA ESTO LA MMBOY MAILING LIST ES TU SITIO: Aquí encontrarás a una panda de MB-babosos con la que poder charlar ^_^. Sólo vete a esta dirección y sigue las instrucciones: http://www.onelist.com/subscribe/mmboy Para más info puedes mandar un mail a la administradora Laurewen a esta dire: keikun@fcmail.com



Ah, y no nos podemos olvidar la peli, desde primeros de mayo en todos los quioscos. Ya veréis, ya. Estad atentas.

También tenemos unas interesantes IDAS DE OLLA especial MMBoy que me han enviado y que son las siguientes:

aNEE mATSUURA — yASASHII Tokyo 1999
Para: la diosa de la sabiduría Marmaladera CHIISAI
ANEE@teleline.es






Idas De Olla Con Mermelada

¿Cómo es posible que los padres de Yuu y Miki, y sus respectivas parejas, se queden embarazadas al mismo tiempo? ¿Es una cuestión de envidia? ¿Acaso la genética en Japón es muy avanzada?

Podemos observar en el tomo nº3 de MB en la página 113 que Miki llama a Meiko, Arimi. ¿Es que Meiko posee doble identidad? ¿Empieza ya a desvariar Miki en el tomo 3? ¿Entonces cómo llamará a Yuu: Satoshi, Kei-Kun,...?¿Se atreverá a llamar a Yuu: ROKUTANDA?????

En el anime, a la única a la que se ve durmiendo es a Miki, ¿es que acaso en la casa de los Matsuura-Koishikawa hay insomnio general? ¿Es que se inyectan el café por la vena? ¿Quizá es que no pueden dormir de lo hartos que acaban de Miki y entonces sólo puede dormir ella?

Cuando Miki y Yuu se esconden en el armario para besarse y demás ¿es que son armarios de doble uso? ¿no es incómodo? ¿acaso es una táctica para que el pobre Michael no los encuentre?

Meiko es una chica muy estudiosa y se pasa el día en la biblioteca, ¿es que no cierran? Como siempre está allí, ¿hace peyas de todas las clases? ¿Es Matsuura el único pringaillo que le compró un número de la revista del club de Literatura?

¿Cómo es posible que Miki, Meiko y Yuu vayan y vengan de USA como yo al súper de la esquina? ¿Hay vuelos gratis en Japón? ¿Es que los Matsuura-Koishikawa tienen acciones en Air Japan?.

¿Por qué cuando iba la gente al Bobson´s nadie pagaba? ¿Acaso Miki lo pagaba de su sueldo? ¿Cómo iba a ahorrar entonces para irse de viaje con Yuu?

¿Qué estudiaba Suzu? Porque todo el día con sesión de fotos y luego persiguiendo a Yuu pues por mucha clase particular... ¿Sabrá andar y pensar al mismo tiempo? ¿Sabrá cuanto son 2+2? ¿Y la raíz cuadrada de 153474849628 (eso no lo sé ni yo)? ¿Sabrá la capital de Kazahjastan? ¿Sabrá Kei que se ha liado con una ignorante?

Rokutanda se pasa el día llorando, se le caen cosas encima, es gafe, no se come una rosca... ¿sabrá Yayoi con qué tipo de tío sale? ¿Se deshidratará de tanto llorar? ¿Ganará alguna vez a Ginta en el tenis?

Es de todos sabido que Miki se come mucho el tarro y se monta gran cantidad de películas, ¿será la nueva guionista de Melrose Place? ¿Necesitará ir Yuu al psicólogo? ¿Será esta la causa de la impotencia de Yuu según nuestro amigo Mak?

Os dejo con la famosa cancioncilla que suena en todo "momento", normalmente salen dos estrofas diferentes, así que, me ha parecido más interesante separar las que comienzan como el capítulo 1 y la del 2. Espero que os gusten.

Alessandra Moura

Momento

Capítulo 1

Kaze ni midareta kami wo Yasashiku naderu
Anata no hitomi miru no ga kowai
Hiza no furue ga dôka osamaru made wa
Nukumori no naka amaesasete ita

Yume ja nai, yume ja nai no moo ima
Kuchibiru de hajimaru korekara no futari ga
Hanasai hanasaide ide aa mô
Kokorogoto zono jimete ite

Capítulo 2

Kuchibiru nazoru tabi ni hoho ga moeru no
Ashita donna kao de aeba ii no
Isogi sugiteru kodô dôko narisô
Kono tsugi donna himitsu fuete ku no

Wakaranai wakaranai no aa mô
Tomodoi mo nugisute kake dashite yukitai
Tsuretette tsurete itte aa mô
Modorenai tokoro e watashi

Momento

Capítulo 1

La brisa acaricia gentilmente mi pelo desordenado
Tengo miedo de ver lo que hay tras tu mirada
Sujétame hasta que mis rodillas dejen de temblar.
Deja que comparta mi calor contigo.

Esto no es un sueño, esto no es un sueño, ya noo.
Nuestro futuro empezó con una sola frase cruzada.
No te vayas, no te vayas, aa, noo.
Cuando me recojas, toma mi corazón.

Capítulo 2

Cada vez que tocas mis labios, me pongo roja.
¿Cómo podré mirarte a la cara mañana?
Ha sido todo tan rápido, estoy triste pero no puedo llorar.
¿Qué secretos tendremos la próxima vez?

No lo entiendo, no lo entiendo, aa, noo.
Estoy confusa, quiero huir.
Llévame, llévame, aa, otra vez.
A dónde no pueda volver.

Letra: Miu Yuzuki, Música: Atsushi Ike, Arreglos: Osamu Tozuka, Canta: Mariko Kôda (Miki), Está en los CDs 3 y 9.

CLUB KOR

Bueno, os habíamos prometido una sorpresa sobre el origen de Madoka, y vamos a desvelaros de dónde surgió el diseño de nuestra morena favorita.

Bueno, pues Matsumoto ha declarado que una de sus actrices de cine favoritas de aquellos primeros ochenta fue la norteamericana Phoebe Cates, conocida por nosotros por películas como "Gremlins", "Paradise", "Te amaré hasta que te mate" o "La princesa Caraboo". Y que le gustaba tanto que, para crear a Madoka Ayukawa, se basó en los rasgos, figura y encanto de Phoebe. La Cates, nacida en junio de 1963, está casada con Kevin Kline y retirada del mundo del cine desde 1994. Tuvo mucho éxito en Asia, sobre todo por su cuarta parte de sangre china, lo que le da un toque oriental en sus rasgos.

Para Hikaru, en cambio, se basó en una cantante muy famosa durante los primeros ochenta, llamada Seiko Matsuda.

Estos datos, y otros que iremos sacando, los estamos obteniendo gracias a un libro que viene dentro de la caja de Laserdisc que Animeigo está editando en USA con toda la serie. Estamos descubriendo muchos datos gracias al mismo. Así, por ejemplo, tenemos -por fin- la receta del perrito especial: en una barra de submarino -ya sabes ese pan de perrito grande que usan en ciertos fast-foods, se introducen los siguientes elementos: panceta a la plancha, zanahoria rallada y lechuga en tiras, con un ligero toque en el pan de salsa de soja y ya tenemos el famosísimo "perrito especial".

Mike Sánchez
kimagure@animefan.org







¡¡LA ÚLTIMA NOVEDAD!!

(al menos durante estos minutos)

Antes de nada, vayamos a los hechos: en Japón las series se suceden a un ritmo extraordinariamente rápido. Prueba de ello es que la gente que ha podido ir a Tokio y alrededores siempre nos han hablado de lo difícil que es encontrar cualquier material de series de hace algunos años, más que nada, porque ya nadie las recuerda. Este proceso se ha acelerado notablemente con una serie de hechos, a saber:

- La aparición de canales digitales que han de ofrecer nuevos productos a sus clientes.
- Los animes de madrugada, series muy cortas con una temática más adulta, se supone (lo digo porque Haunted Junction -"Encrucijada mágica"- pertenecía a este género).
- El cambio en la mentalidad de los productores: en vez de series de cincuenta episodios para arriba, de veinte a treinta y van que se matan.

Ante este panorama ni las mismas revistas japonesas dan abasto para hablar de todas las novedades. Las más de las veces tienen que limitarse a narrar una parte de su argumento: al fin y al cabo, si a alguien le interesa, siempre podrá buscarla en su televisor.

El problema surge cuando aquí se hace lo mismo. Parece como si en el mundillo otaku se hubiera desatado una competición por reseñar todas y cada una de las novedades de la animación japonesa según aparecen. Da igual si pueden llegar aquí o no, si se ha visto algún minuto de éstas o la reseña es un acto de fe más que otra cosa (porque reza para que quien haya escrito la información que se usa de base no estuviera celebrando el día de los inocentes). Lo que importa es comentarla lo antes posible, no sea que alguien se te pueda adelantar. De acuerdo, varios millones de japoneses (y japonesas también) la han visto mucho antes, pero eso no cuenta (*Nota de Lázaro: En esto coincido con Jaime. No sé si habéis visto lo parecidas que son las noticias de las distintas revistas, cualquiera diría que han cogido las mismas revistas japonesas y han traducido las mismas noticias cogiendo incluso las mismas imágenes que aparecen en las mismas páginas de esas mismas publicaciones extranjeras (y en ningún momento quiero insinuar que no las han visto y que las reseñan por reseñar porque parece que es lo que pide el público, líbreme Blas de contar semejante falacia!)*).

Me refiero a esos artículos que empiezan así (exagerando, claro está): "Este es el nuevo anime que está batiendo índices de audiencia allí donde los encuentra, el Evangelion de fin de siglo, ese bombazo que se llama... Gara... Gara... GASARAKI. No, perdón, esa ya está anticuada; quería decir ORFEN; o a lo mejor..." (Las dos me parecen interesantes, pero algún ejemplo tenía que poner). (*Nota de Lázaro: ¿Que estás exagerando? ¿Cuántos artículos de cuántas revistas quieres que te enseñe casi exactamente así?*).

¿Pero qué pasa con las series después de haber sido reseñadas de este modo? Pues que pasan al limbo casi al instante. ¿Que por qué? Porque al fin y al cabo ya no son la última novedad; se trata de algo "de hace 5 minutos", unas antiguallas, en resumidas cuentas. Con el (mínimo) paso del tiempo animes como *Ao no Rokugo, Kareshi Kanojo no Jijô, Outlaw Star, Cowboy Bebop, Lodoss Tô Senki Eiyû Kishiden, Shôjo Kakumei Utena, Vampire Princess Miyu, Brain Powerd, Virus, Lost Universe, Aa! Megami-sama! Chicchai tte koto wa benri da ne, Eat-Man (y 98), Bubblegum Crisis Tokyo 2040, Kidô Senkan Nadesico, Silent Möbius, Nazca, Neo Ranga*... (un poco más y llego hasta "La palestra") que se nos habían vendido como lo mejor de lo mejor terminan olvidándose ante el empuje de las siguientes novedades.

Ese parece ser el quid de la cuestión: lo que importa es hablar de lo último, aunque sea vagamente o tan sólo se reproduzcan los guiones de pe a pa. Al fin y al cabo eso es mucho más fácil que romperse la cabeza buscando un tema interesante, aunque sea... ¿me atreveré a decirlo? ¡de series *conocidas*! (también se las puede llamar "viejas"). Por suerte para todas no parece que vayan a faltar nunca revistas japonesas (como Newtype), norteamericanas (como Animerica) o Internet para descubrir nuevos animes.

Y si algún día logramos ver alguno, no veas.

Jaime Ortega

P.S: Lo divertido es que cualquier nueva serie es el "nuevo Evangelion", como si la serie de Gainax fuera la obra maestra de la animación japonesa. Pero esa es otra historia y deberá ser contada en otro momento.



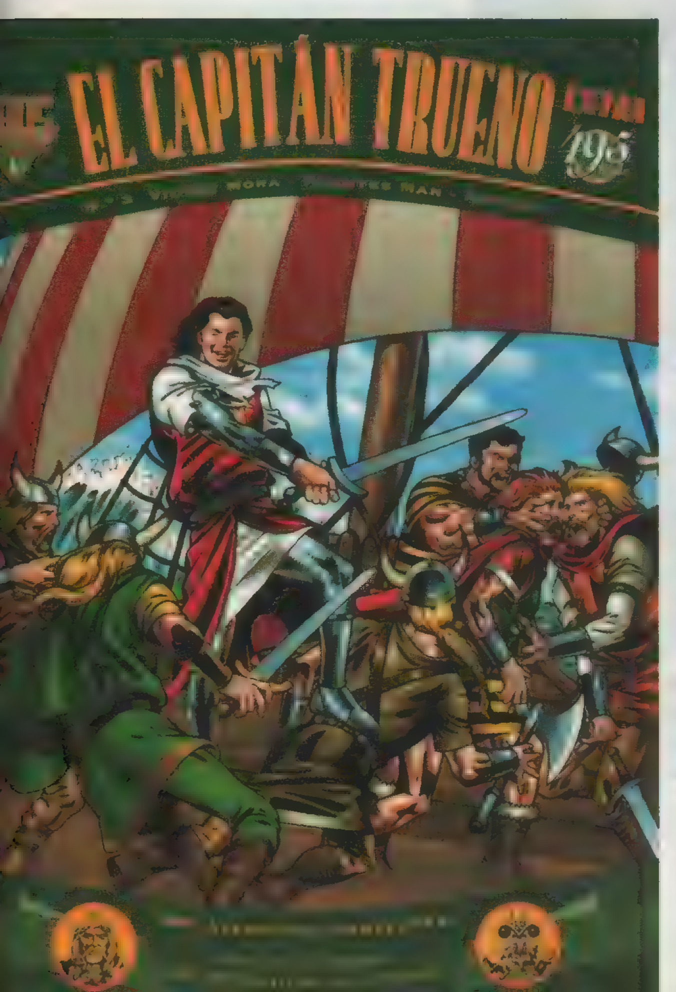
Nota de Lázaro: Jaime, mamong, me has chafado el artículo de opinión. Iba a hablar precisamente de eso a raíz de una discusión que tuve en el MaG de internet (foro de discusión manga de Dreamers.com), de lo absurdo que veo gastar páginas y páginas en reseñas telegráficas de cosas que aquí no van a llegar en la vida. Pero bueno, así aprovecho y ya tengo tema para mi página de opinión en Dokan...

Pero qué lectores...

Si hay algo peor que la maldad, es la ignorancia, más aún cuando es ignorancia premeditada. Puedo disculpar a alguien que no sepa lo que hace, pero no lo puedo hacer cuando ese alguien hace algo mal a sabiendas. Por ese motivo, me sube la bilirrubina cuando durante algún Salón oigo algo como "¿quién es *Richard Corben*?" o "¿*Jim Lee* es el ayudante de *Toriyama*?". En esas ocasiones me suele salir espuma por la boca y se me dispara un tic muy molesto que me hace querer sacudir a la interfecta con el primer objeto contundente que tenga a mano, por ejemplo el 4º tomo de **Ikkyu**.

Del mismo modo, me aterra, me apena y me quita la ilusión cuando veo a alguien flipar literalmente con subproductos como **Boum**, y que no sabe ni quien es *José Sanchís*. Me parece muy pero que muy triste que se dediquen páginas y páginas a autores que cuentan en su bagaje profesional con apenas unas centenares de páginas, mientras que obras como **El Guerrero del Antifaz** o **El Corsario de Hierro** permanecen en el baúl de los recuerdos (también gracias a la miopía de editoras y distribuidoras... aunque esa es otra historia y deberá ser contada en otra ocasión). Ya sé que puede parecer que lo que cuento son batallitas, pero a mí me parece de cajón.

Vamos a ver, a las apasionadas por la pintura no les sucede que sólo les gusten las pintoras flamencas del siglo XVI y que no conozcan, ni siquiera de oídas, a *Velázquez* o *Monet*, autoras muy diferentes en tiempo y estilo a las que ellas puedan venerar, pero que forman parte de la historia del arte que a ellas les apasiona. Entonces, ¿por qué las aficionadas al manga, que al fin y al cabo es un tipo de cómic, son tan reacias a conocer otro tipo de cómic o de tebeo? ¿Es que no piensan salir de los tres autores y de las cuatro series que dominan nunca? ¿Por qué etiquetar a una autora patria con la palabra 'manga' para hacer disculpable su lectura? Porque entérense señoras, NO hay un estilo Manga, al igual que no hay un estilo Tebeo, ni un estilo Cómic, ni un estilo Fumetto. Un señor o señora o señorita o foca monje, que vive en España (con perdón), que dibuja aquí, que es de aquí y que publica aquí, no hace un manga, sino un tebeo. Punto. Lo demás: elucubraciones sobre el sexo de los ángeles, que sirven para hacerse unas risas pero para nada más.



Me apena mucho el desconocimiento de otras autoras cuando se trata de extranjeros (NO me entra en la cabeza que se alucine con las "ninfas de *Shirow*" y no conocer el **Marvel Swimsuit** aquel con la Mariposa Mental dibujada por *Jim Lee*, o los bocetos de Hielo y Fuego de *Adam Huges*), pero clama al cielo que suceda lo mismo cuando se trata de gente de aquí. Leer **Fanhunter: Manga Wars** y no conocer a *Mordillo*; reírse con **Dragon Fall GT** y no sonarle ni de oídas quien era *Vázquez*, escribir a las editoriales preguntando por **B3** y no haber hojeado nunca **Makoki**; flipar con las hiperhormonadas protagonistas de **Sueños** e ignorar quien era Sigrid de Thule; conocer al dedillo la biografía de *Nacho & Álvaro, David Ramírez, Olivares, Nuria Peris, Vanesa Duran*, etc, y no reconocer los nombres de *Gago, Mora&Ambrós, Sanchis, Boixcar, Iranzu, Escobar, RAF, Jan*... Ojo, que no hago de menos a las dibujantes actuales ni mucho menos. Es más, yo sé que ellas, salvando excepciones, SÍ se preocupan por leer e informarse y buscar en los clásicos, al revés que su público, que sólo busca un Goku o una tía en pelotas (o las dos cosas a la vez). En ese sentido, me acuerdo de un anuncio de publicidad de **B3** que resumía muy bien el problema.



Ya pasó hace unos 10 años; la gente que llegábamos al comic-book americano en esa época no teníamos ni idea de que, años antes, auténticos genios habían publicado joyas dentro de esas malogradas revistas como **Cimoc**, **Area 84**, **Totem** o **El Cairo**. Mirábamos tanto hacia adelante que nos olvidamos de lo que había habido detrás. No me gustaría pensar que va a volver a pasar lo mismo. Hay otro dato que me da vueltas en la cabeza: no se valora lo suficiente los libros de estudio del Manganime. No hablo de los meros catálogos, que se limitan a recopilar datos y fechas, sino de auténticos libros que reflexionan sobre el tema, apoyados eso sí por hechos objetivos. No conozco a casi nadie que haya leído **El Fenómeno Manga**, un muy buen estudio de *Jaqueline Berndt*, publicado por Martínez Roca hace unos años. En realidad, no conozco a casi nadie que haya leído un libro sobre manganime. No pido que se lea el **Diccionario del Tebeo en España**, pero por lo menos me gustaría que alguna vez viese a alguien con algo en las manos que no tuviese dibujitos, sino que hablase de esos dibujitos.

Una vez, un grupo musical cantaba: "Pero qué publico más tonto tengo". A mí me apenaría mucho tener que escribir: "Pero qué lectoras más tontas tengo".

Que Ayukawa esté con vosotras.

Manuel "Kimagure" Ortega
curro1@maptel.es

El incierto futuro del manga español

Fuimos muchas las que, al quedar fascinadas por aquella manera de entender el cómic y la animación que nos llegaba de Japón, nos atrevimos a coger un lápiz y a intentar imitar aquellos trazos que creíamos distintivos del manga y del anime. Ahora, cuando casi ha pasado una década desde aquella fiebre inicial, es hora de hacer presente balance del llamado manga español, y de elucubrar acerca de su futuro.

¿Qué posición han alcanzado las mangakas nacionales en este intervalo de tiempo? ¿Qué se puede esperar de ellas de ahora en adelante? Tenemos una serie de autoras -que se pueden contar con los dedos de las manos- que ha llegado a publicar sus trabajos en las grandes editoriales. De éstas, sólo dos han mantenido un ritmo regular: *Dragon Fall* y *Sueños*. El resto de las obras han ido apareciendo en entregas más o menos espaciadas en el tiempo y sin una garantía aparente de continuidad.



Esto nos lleva a una primera aproximación a la realidad del manga español: tan sólo las obras con una marcada orientación comercial consiguen hacer de su publicación un negocio mínimamente rentable. Lo suficiente como para que sus autoras se puedan medio permitir el lujo de dejar a un lado estudios y empleo y dedicarle una parte importante de su tiempo. Lo suficiente como para asegurar un grado aceptable de periodicidad y, en consecuencia, un número fiel de lectoras. Nos vemos, pues, inmersas en un círculo vicioso de difícil salida.

No es, a mi entender, un problema de ausencia de calidad técnica. Algunas autoras de manga español (sobre todo ellas) han alcanzado un nivel muy próximo al de la media de las mangakas japonesas, experimentando además una continua evolución. El muro más alto a superar tiene un nombre propio: continuidad del guión.

No resulta difícil imaginar que, con los actuales ritmos de producción que se vienen manejando entre las dibujantes y guionistas españolas, el realizar una obra de una extensión media le podría ocupar a cualquiera de ellas más de una década. Por tanto, la única opción de trabajo recaería en las obras cortas.

¿Obras cortas en España? Recordando la tibia acogida que han tenido trabajos gestados incluso por autoras superventas como Rumiko Takahashi, se antoja arriesgado hacer una apuesta fuerte por ellas. Está claro: el público español prefiere los **culebrones**. La idea típica y tópica del manga que se prolonga a lo largo de tomos y más tomos. No hay más que echar una ojeada a la lista de títulos más populares para convencerse de ello: *Dragon Ball*, *3x3 Ojos*, *Video Girl Ai*, *Ranma ½*...

¿Quiero decir con todo esto que no hay luz alguna de esperanza en el oscuro panorama del manga español profesional? No, todavía existe una salida. Que el manganime se consolide como alternativa de ocio, no sólo entre la infancia y la juventud, sino entre el público en general. Que se libre, de una vez por todas, de los estigmas de sexo y violencia que aún lo mantienen confinado en esferas minoritarias. Sólo así podrá resultar un negocio atrayente para editoriales y empresas distribuidoras de vídeo. Sólo así se podrá invertir en jóvenes valores propios sin que ello represente una forma de suicidio comercial. Sólo así tendrán las mangakas españolas una oportunidad de profesionalizarse y adquirir madurez.

La respuesta está en nosotras mismas. Tanto en las que se han colocado en las cúpulas del mundillo como en las aficionadas de a pie. Tenemos dos enemigos poderosos: la ignorancia y el borreguismo. Cada una de nosotras debe aportar su granito de arena para combatirlos. Difunde el manganime entre tus amigas, saca un fanzine, organiza unas proyecciones, traduce una serie, presta material, felicita a las televisiones que emitan anime, denuncia los atropellos... Parecemos hallarnos en una nueva etapa de crecimiento; aprovechemos la ocasión. Todas saldremos ganando. Dibujantes y lectoras, empresas y consumidoras.

Al fin y al cabo, para muchas de nosotras, esta afición es parte de nuestra vida. ¿Por qué no darle la importancia que se merece?

Raven
raven@adenet.es



Sexismo Otaku

Situémonos, hipotéticamente hablando, en cualquier librería manga de cualquier ciudad de España. Un otaku cualquiera, entra a buscar una publicación cualquiera y se encuentra con una revista que no es cualquiera: Minami 2000. La sorpresa viene cuando este otaku cualquiera echa un vistazo cualquiera a la portada y ve "Hentai". Inmediatamente asocia el significante con el significado y comienza a alegrarse de aquella visita cualquiera a la librería cualquiera. Entonces, su vista se desplaza medio centímetro hacia arriba y observa la palabra "Yaoi". Intenta encontrar en su cerebro un significado para ese significante y al no encontrar ninguno, decide buscar en el interior de la revista. Cuando por fin conoce el significado, abandona asqueado la revista en el mostrador cualquiera del cual la había cogido y, preguntándose a sí mismo cómo podían existir en el mundo seres tan depravados, finaliza su visita cualquiera a aquella librería cualquiera.

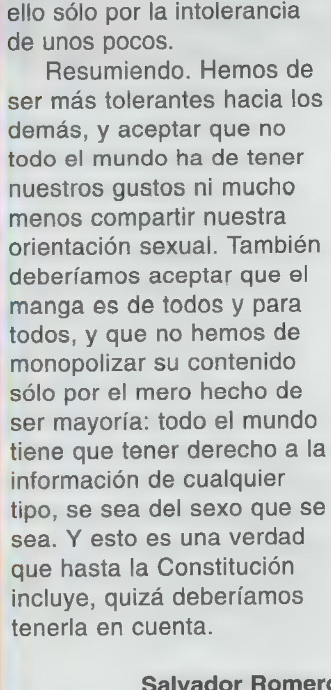
Con este caso cualquiera, sólo pretendo ilustrar lo que a diario ocurre en este mundillo. Dado que la mayoría de los otakus somos del género masculino, creemos que el hentai está bien y que debería aparecer en más publicaciones, sin duda síntoma del "falocentrismo" y la hipocresía que nos embarga. Pero cuando se trata de su variante femenina... ¡Ah! Aquí ya hemos tocado un tema tabú para muchos y que hiere la sensibilidad y masculinidad de muchos otros. Sobretodo a aquellos que piensan que comprar una publicación donde se habla de la homosexualidad es dar a entender que se es gay y claro, la apariencia externa respecto al resto del mundillo es lo más importante.



Pues bien señores, espero no darles ninguna sorpresa al decirles que también existen las otakus. Sí, el otro sexo, al cual siempre se ha vinculado con la sensibilidad y la debilidad, disfruta tanto o más que nosotros con las palizas propinadas en *Bastard!* o la densidad filosófica de *Evangelion*. Y, por supuesto, también tienen derecho a recibir información sobre el manga erótico de su gusto. En este aspecto cabe destacar la labor desempeñada por Minami 2000, innovadora en lo que al tema se refiere y que merece por ello mi más sincera felicitación (y espero que la de muchos otros).

Ya basta. Hemos de romper esos géneros instaurados por antonomasia, que lo único que consiguen es hacernos perder una gran parte del manga existente en el mercado japonés. Y no me refiero solo al caso del "Yaoi", sino también al de series como *Marmalade Boy*, *Sailor Moon* o *Utena*. El llamado Shojo manga.

Llegados a este punto me gustaría hacer una confesión: "ME GUSTA MARMALADE BOY". Es más, se ha convertido en mi serie favorita (por encima de *Evangelion*). Y esto que acabo de decir lo repetiría aquí y en cualquier otro lugar o momento, porque no me avergüenzo de ello. Me importa tres pimientos lo que el resto de gente pueda pensar de mí por disfrutar de una serie "para chicas". No porque sea autista en lo que a crítica se refiere (que lo soy), sino porque no creo en la distinción y división del manga atendiendo al sexo, edad o estatus social. El manga es un género demasiado rico en temática como para renunciar a una parte de ello sólo por la intolerancia de unos pocos.



Resumiendo. Hemos de ser más tolerantes hacia los demás, y aceptar que no todo el mundo ha de tener nuestros gustos ni mucho menos compartir nuestra orientación sexual. También deberíamos aceptar que el manga es de todos y para todos, y que no hemos de monopolizar su contenido sólo por el mero hecho de ser mayoría: todo el mundo tiene que tener derecho a la información de cualquier tipo, se sea del sexo que se sea. Y esto es una verdad que hasta la Constitución incluye, quizá deberíamos tenerla en cuenta.

Salvador Romero
Filyah@hotmail.com

En un pueblo italiano, al pie de las montañas...

Así empezaba la melodía de una de las muchas series que nos dejaban embobadas delante del televisor hace años. Con todo, se ha discutido mucho (y se seguirá haciendo) sobre por qué se traducen al castellano las canciones de esas series japonesas. Muy a menudo vemos que las TVs nos ponen esas canciones en castellano, o en otro idioma en el caso de las autonómicas. La pregunta es, ¿por qué?.

En muchos casos, las razones son sencillas. La serie se ha comprado en otro país diferente a Japón y viene con su propia melodía, y aquí para no ser menos la volvemos a traducir.

En otros casos, las TVs forman consorcios que abarcan más de un país (caso de Tele5), y las series van circulando de un país a otro llegando incluso a desaparecer cualquier parecido casual entre la melodía original y la que nos ponen aquí (caso de *Nadia* "El Misterio de la Piedra Azul").



Algunas veces he intentado buscar alguna pauta entre las series a las cuales traducen los temas que suenan al principio y al final de cada capitulo y las que no lo hacen. Por lo general no he encontrado ninguna. Algunas TVs traducen sistemáticamente todo lo que cae en sus manos, otras solamente parte de ellas, y para rematar este follón, otras dejan media serie con los temas originales y otra media con la traducción. No hablemos ya de TVs de ámbito autonómico. En este caso, la aleatoriedad parece incluso mayor. Pueden poner una serie con los temas en japonés, inmediatamente entre dos con los temas traducidos.

Una buena razón para traducir las canciones es que así la gente entiende lo que dicen. Aquí saltará el purista que exige ¡no sólo que se respeten los temas originales, sino que las series sean en japonés subtitulado! Yo, personalmente, prefiero los temas originales, pero también entiendo que algunas TVs piensen en un público más juvenil, cuando no en niños, a la hora de traducir o no esas canciones.

Por regla general, las animaciones dirigidas a un publico más "adulto", como por ejemplo "*Evangelion*" o "*Mazinger*", no suelen traducirse (a menos que vengan de un país donde se hayan traducido), mientras que en series dirigidas a un publico más infantil la traducción es lo más usual.

Otra buena razón para traducir o cambiar la música es que las compositoras, letristas y cantantes de esos temas cobrarán unos jugosos derechos de autor por unos temas que no han compuesto o por los que sustituyan a los originales. Ya sabéis, en este país somos capaces de exprimir a las piedras por ganar dinero. Pensad en la cantidad de gente que puede sacar dinero de aquí. Desde la traducción o "adaptación", pasando por unas cantantes, (frecuentemente mediocres) que pueden ganar un buen dinero con este chollo, llegando incluso a salir en algún CD recopilatorio editado por la misma cadena de TV. Añadamos a esto el que en España la Sociedad de Derechos de Autor rara vez se preocupa por algo como los derechos de esas melodías, a menos que la compañía que ha importado esa serie haga una demanda. Como normalmente es esa misma compañía la que realiza los cambios, no hay a quien reclamar por esos derechos.

Otra razón, que ni siquiera me atrevo a suponer, es que por algún extraño proceso mental, de esos que parecen darse en alguna gente que trabaja en las TVs, si cambiamos los temas musicales y hacemos desaparecer prácticamente cualquier alusión al origen de la serie, quizás no se den cuenta las furibundas asociaciones de televidentes (que en realidad son cuatro gatos, pero arman mucho ruido) de que la series es japonesa.

Ahora os diréis, al menos las series que salen en el mercado del vídeo, mantienen su música original, ¿o no? De nuevo nos encontramos con alguna que otra pequeña sorpresa. Esta vez proveniente de una costumbre, similar a la española, de cambiarlo todo "para mejorarlo". Concretamente, algunas cintas de vídeo que han llegado a este país, proveniente de Manga Video UK o Manga Video USA, también tienen una banda sonora diferente de la original. Algunos ejemplos donde se han traducido al ingles los temas vocales los podemos encontrar en *Macross Plus, Ranma, Bubblegum Crisis* y otros. Antes de que me repliquéis, os hablo en ocasiones de versiones que no se han editado en vídeo aún es España, ¡no me seáis criticonas!

En otras ocasiones llegan incluso a cambiar por entero la BSO. Por ejemplo, si conseguís el CD de la BSO de *Dominion*, no reconoceréis prácticamente ningún tema. La cuestión es: ¿se deben cambiar o no las canciones? Esa pregunta, como tantas otras, depende en gran medida de cada persona, y el discutir demasiado sobre el tema es quizás un poco absurdo.

Fijaros si no en que Disney por ejemplo traduce sistemáticamente las canciones en todas sus películas (eso sí, lo hacen muy bien). Curiosamente, pocos aficionados he visto que se quejen por ello. ¿Quizás porque se les supone un publico mayoritariamente infantil?.

Para finalizar, podemos ver que en el mercado han aparecido cosas como un CD llamado "Mangamanía", con versiones espantosas de *Bubblegum Crisis* o de *Proyect A-KO* que no me atrevo a imaginar de donde han salido. Ya entrando más en lo puramente oportunista, encontramos cosas raras como los "Son Goku Mix" (que Dios nos pille confesados) e incluso cosas peores usando como reclamo para vender cualquier imagen relacionada con el manga o el anime. Y es que, nos guste o no, en ocasiones el manga está "de moda".

Josema
orbatos@apdo.com

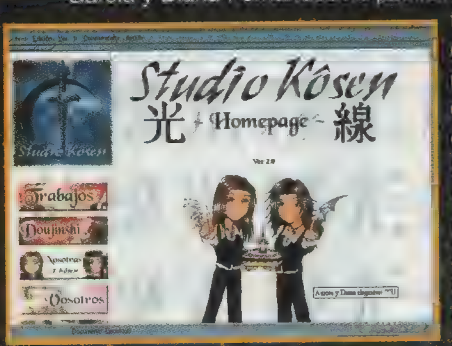
♪Hola ot@kus!...

Bienvenidos a la sección digital de la revista, jejeje no me hagáis caso, estoy perdido de tanto navegar entre baudios, bits y megaherzios llenos de información. Algún día me ahogaré y me quedaré naufragando en el cyberespacio, pero siempre me tendréis aquí comentando las mejores webs sobre nuestro vicio favorito existentes en la ReD. El tema a tratar este mes es el de los autores españoles. Debido a que las hay contadas (bastante buenas eso sí) las combinaré también con algunos e-zines, una alternativa más en la teleraña de la información.

Sin duda alguna, esta web se puede considerar como la mejor de la red dedicada integramente a *Dragon Fall* y sus creadores, *Nacho Fernández* y *Álvaro López*. Es una site muy cuidada en cuánto a aspecto gráfico se refiere, y parece que su autor (*Iñaki Pérez de Albeniz*) la actualiza con regularidad. En cuanto a contenido, están las típicas secciones, presentando la historia, los resúmenes, los personajes, las relaciones de nombres (de los reales, y la conversión al manga humorístico), aunque entre todas ellas cabe destacar la sección "Nacho vs Cels" en la que podemos disfrutar de dibujos y comentarios sobre los trabajos que han hecho en común los dos autores (*Fanhunter, Manga Wars* etc...). En definitiva, una página que no podéis dejar de visitar si os gusta *Dragon Fall*.
URL: http://www.atlas-iap.es/~albeniz/

Uno de los autores que gozan de más éxito entre el público es *David Ramírez*, aunque increíblemente poca gente se ha molestado hasta ahora en dedicarle una web. Lo más parecido que he podido encontrar es la página de *Rioppey*, dedicada a *DR. Chicho terremoto, La espada del inmortal* y demás preferencias del autor de la página. El diseño es atractivo, y se pueden encontrar algunos graciosos dibujos de *DR*. Es buena, bonita y barata y cuanto menos curiosa.
URL: http://www.geocities.com/Tokyo/Shrine/7283/dr.htm

El *Studio Kôsen*, el dúo de autoras formado por *Auro García* y *Diana Fernández* ha publicado su web recientemente. *Auro* se ha encargado de recopilar todo el material y la información que puede interesar a cualquier curioso. Podemos disfrutar de una galería con imágenes y trabajos publicados, el "*merchandising*" que han usado ellas mismas (camisetas, pases de Salones...). Y una ficha técnica en la que cuentan sus cosas. Felicidades a las dos, por el buen trabajo que hacen y el empeño que le ponen.



URL: [illegible]

Esta es la página oficial de *Miguel Chaves*. Aquí podemos encontrar todo lo referente al autor contado por él mismo. Con un diseño mas que aceptable y muy agradable a la vista, el autor de *Drakoon, Violencia Sónica* y demás maravillas intenta dar a conocer un poco más sus trabajos y proyectos. Si todos los autores fueran como él, navegar en busca de información sobre ellos sería una delicia. No le he encontrado ningún defecto, simplemente si te *gusta M. Chaves* te agradará.
URL: http://www.[illegible]



Sobre el cómic publicado por la línea laberinto "*Tanhaüsser*", de *Sergio Sandoval* (dibujante), *Gonzalo Torné* (guionista) y *Joan Berenguer* (entintador), también podemos disfrutar de una "site" oficial. Encontraremos de todo: las portadas, ilustraciones, resúmenes, entrevistas, reseñas, incluso una curiosa sección de bocetos donde podremos ver dibujos rápidos y pequeñas ilustraciones previas del autor.
URL:
http://www.geocities.com/Athens/Acropolis/3080/index.html

Ahora paso a presentaros Manga.net, una web site que, a modo de revista pero en formato "web", pasa por ser lo que se llama un e-zine (Electronic Magazine) o webzine. El diseño está bastante bien, y los artículos son muy buenos. Dicen sus colaboradores (actualmente *Ulthwe, Yaiba Kuragane* y *Jax*) que si no se actualiza muy a menudo es porque están en mas de un proyecto a la vez y no hay tiempo para todo. Por esta razón se hacen llamar "Project Zero", porque empiezan muchas cosas pero no acaban ninguna (o eso dicen). Recientemente han creado una ML (Mailing List), si lo deseáis os podéis apuntar en la URL de aquí abajo. De momento existen referencias a *Yaiba, Slam Dunk, Video Girl Ai*... entrevistas a *Masakazu Katsura* (D.N.A.2), *Gosho Aoyama* (*Detective Conan, Yaiba*), *Koji Inada* y *Riku Sanjo* (*Dragon Quest "Fly"*), y algunas sorpresas más. Una página que no debéis dejar de visitar porque seguro que os gustará y encontraréis cosas interesantes. Además del primer capítulo del primer tankoubon japonés de *Yaiba* (*Gosho Aoyama*), traducido al español y escaneado para que podáis contemplar esta maravilla.



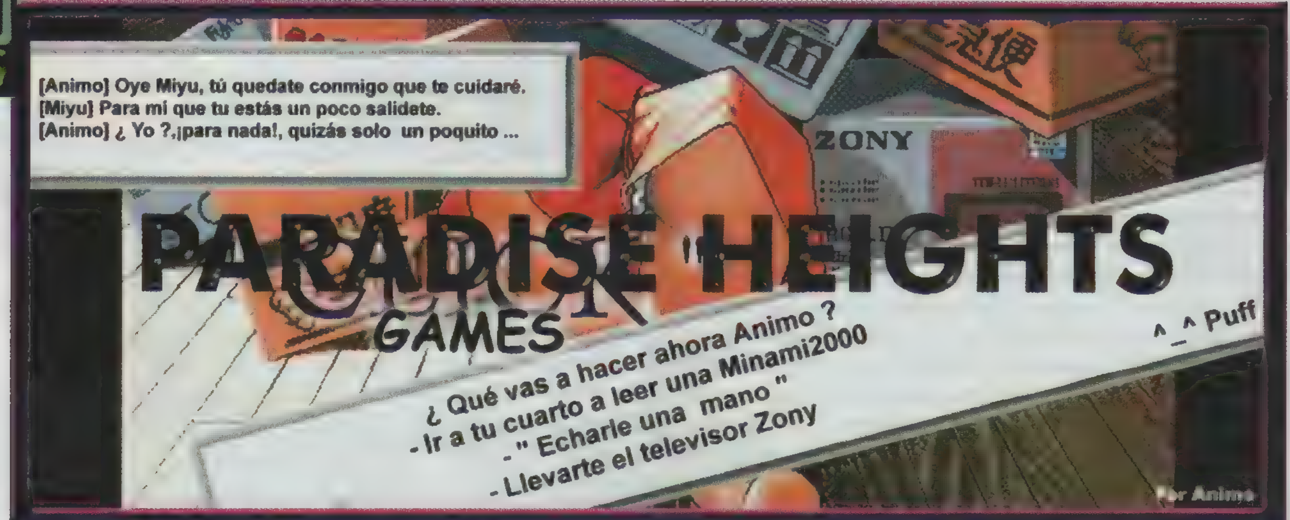
Manga.net: http://www.readysoft.es\manga\index.htm
Mailing List Manga Net:
http://www.onelist.com/subscribe.cgi/manga_net

Esta site apenas acaba de nacer y parece que tiene un nivel muy alto. Manga es es un e-zine actualizado cada mes y siempre añadiendo noticias, artículos o alguna que otra cosa nueva. Cuenta con diversas secciones y de momento parece que le ponen muchas ganas. El diseño es muy bueno (simple e intuitivo), y se puede navegar fácilmente sin "perderse". En él trabaja mucha gente (*Andromeda, Ackman, Seiji* etc...), y de momento aunque cuente con poca cosa parece que va creciendo y todo lo que hay hasta ahora es genial. Las noticias se actualizan cada poco tiempo y la sección de *downloads* tiene *avis* y *mp3* que no se pueden pasar por alto. La página promete mucho (aún hay secciones en construcción), y está rebosante de contenido, información y material interesante. Una buena iniciativa de gente con ganas de hacer algo por el mundillo.
Mangaes: http://http://www.mangaes.com

Oich! Casi me ahogo, me he atragantado con un byte jejeje. Os recuerdo que para todo aquel que quiera ver comentada su página en esta sección o para cualquier comentario, duda o sugerencia... ¡tengo e-mail! ^_^

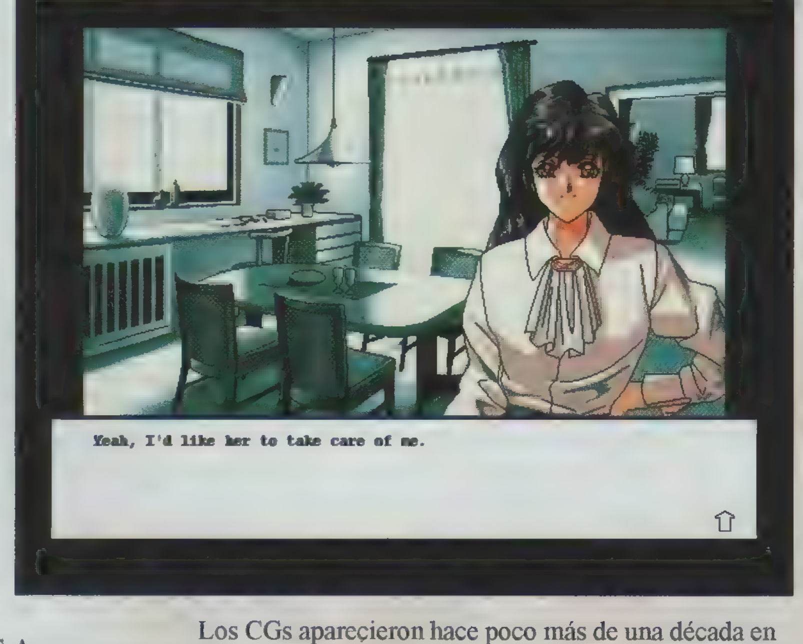
Javi Araguz (XAC)





CLICK GAMES

Como si de una invasión se tratase, y no es la primera, los japoneses han decidido deleitarnos con un nuevo tipo de juego que cada día suena más por occidente. Los "Click Games", que así es como informalmente se les ha etiquetado, han entrado con fuerza en nuestro país convirtiéndose, al igual que en Japón, en uno de los géneros de juego manga con más empuje y crecimiento. Un CG es básicamente una aventura conversacional en la que el intrépido jugador de turno debe hacer frente a las situaciones más frescas y divertidas que uno pueda imaginarse. El curioso nombre de "Click Games" proviene de una peculiaridad de estos juegos, ya que irremediablemente suelen jugarse a base de clicks repetitivos producidos por el botón izquierdo del ratón, o bien por la barra de espacio. Los CGs basan su jugabilidad y diversión en dos aspectos fundamentales, el contenido erótico y una historia que resulte interesante a la vez que divertida. El primer requisito, el erótico, es cumplido con creces por la mayoría de los CGs importados a Europa y U.S.A, mientras que el segundo de los requisitos, el referente a una historia adictiva, es muchas veces dejado de lado.



Los CGs aparecieron hace poco más de una década en las diferentes plataformas de MSX, como suele ser habitual en los juegos japoneses, y actualmente son distribuidos para PC. Uno de los factores que ha motivado la rapidísima expansión de estos juegos ha sido lo fácil que resulta programar un juego de este tipo, es tal su sencillez que simplemente se necesita a un programador (con niveles básicos de programación) y a un mangaka que se ocupe de realizar la parte gráfica y argumental. Por otra parte, y gracias a la simplicidad de su código de programación, también existe una ventaja a la hora de traducir estos juegos, siendo bastante fácil la traducción de un idioma oriental a otro occidental. Recientemente en España algún distribuidor que otro, de material hentai para ordenador sobre todo, ha comenzado a importar parte del numeroso material que está traducido al inglés. También hay que dejar constancia de que aquí sólo llega el clásico CG (imágenes estáticas y sonido simplón), ya que en Japón cada vez se avanza más en el desarrollo cualitativo de la parte gráfica y sonora de los CGs, a modo de ejemplo está la saga *Viper*, en donde se aprecia un nuevo concepto en la forma de presentar las imágenes debido sobre todo a que se pasa de la clásica imagen está tica a las bienvenidas animaciones por doquier.



PARADISE HEIGHTS



Para entrar directos al asunto, voy a hablaros de una saga perteneciente a esta clase de juegos que han comenzado a ser comercializados en España. *Paradise Heights* y *Return to Paradise Heights* son unos productos

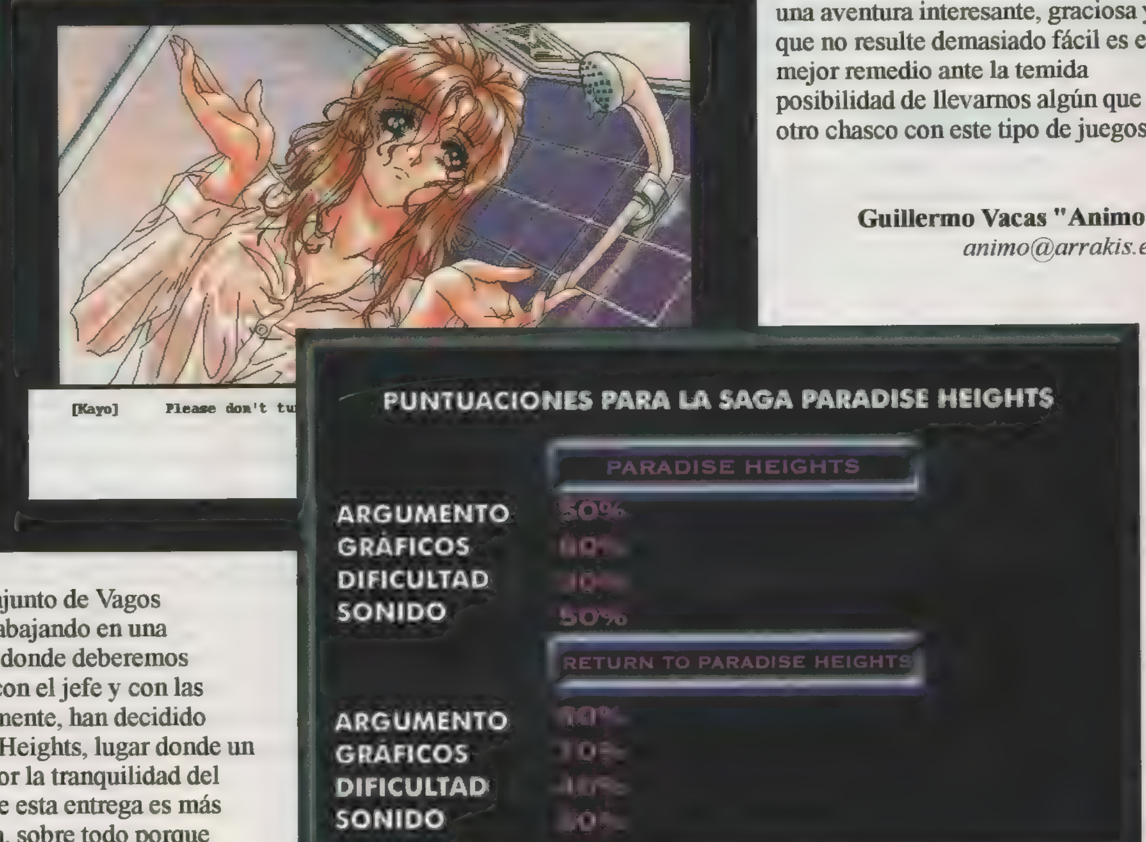
realizados, en su versión japonesa, por Foster Software y que han sido traducidos al inglés por Otaku Publishing. Me centraré inicialmente en la primera de las partes, *Paradise Heights*. El argumento del juego es bien sencillo, nos ponemos en el papel de un técnico de ordenadores, llamado Keigo, que posee una vida tranquila y apacible, hasta que un buen día, y por "gracias" del destino, la cosa cambia radicalmente. El cambio comienza cuando nuestro tío nos manda a sustituirle como gerente de un importante hotel donde toda la totalidad de inquilinas pertenece al sexo femenino. El hotel es de 2 plantas y, al margen de vistas al mar y todo eso, esta lleno de hermosas y voluptuosas mujeres. Nuestras labores en el hotel, dejando totalmente a un lado la gerencia del mismo, son sin duda de lo más apacibles y deseables por cualquier chico, a modo de ejemplo, deberemos aguantar las prácticas de gimnasia intensiva que una tal Ayako lleva a cabo todas las noches en su cuarto, por no hablar de la torpe de Keiko, que misteriosamente tiene problemas en su ducha cada dos por tres, que por otra parte dejan pequeños los problemas que una hermosa dama llamada Keiko tiene con sus muebles. Lo mejor de todo es que estamos en lícita y legal posesión de una llave maestra, una oportunidad que nadie debe estar dispuesto a desperdiciar. Si mi Colegio Mayor fuera mixto, a buen seguro yo tendría una llave como esa guardada a muy buen recaudo para llevar a cabo el mayor número de prácticas "nocturnas" posible, tal y como las que salen en el juego (seguro que Lázaro, que lleva un puñado de años en un Colegio Mixto, me salta ahora con alguna notita diciendo "yo la tengo hace siglos" o bien dirá "no me hace falta, todas las chicas me daban una copia de su llave" ¿apostáis algo? (*Nota de Lázaro: No, que ahora tengo novia y no conviene buscarse problemas, pero admito que lo había pensado (por cierto, recuerdos de "la argentina", a ver cuando te vuelves a pasar por aquí)*). En conclusión, el juego no tiene mucha migaja argumental pero resultará divertido para aquellas personas amantes de los, cada vez más, archiconocidos juegos hentai. Un sonido aceptable y unos dibujos sin censurar son la mejor compañía para aquellos otakus intrépidos que quieran echarse alguna risa y lo que venga…



RETURN TO PARADISE HEIGHTS



Y contra todo pronóstico, la saga continúa. El juego ha debido gustar mucho, tanto que han decido importar, también a España, la segunda parte del juego. Seguimos tomando el rol de Keigo, y también seguimos viviendo en el mismo hotel de siempre, con la salvedad de que muchas de las inquilinas han pasado a mejor vida para que en su lugar lleguen otras chicas nuevas, las cuales serán nuestras compañeras de trabajo. Habéis leído bien, he dicho compañeras de trabajo, y es que en esta segunda entrega de *Paradise Heights* ya no formamos parte del C.V.A. (Conjunto de Vagos Asociados), sino que estamos trabajando en una importante empresa de juguetes donde deberemos ascender y hacer buenas migas con el jefe y con las "amigas" del "curro" que, sabiamente, han decidido venirse a vivir al hotel Paradise Heights, lugar donde un chico y su llave maestra velan por la tranquilidad del complejo hotelero. La historia de esta entrega es más divertida que la de su antecesora, sobre todo porque debemos seguir un interesante proceso de investigación en pos de encontrar una filtración en la empresa en la que trabajamos. Dejando a un lado la parte argumental, y hablando ya de la parte técnica, no hay mucho de lo que hablar, simplemente hay que mencionar que el juego supera a su antecesor, tanto gráficamente como en el apartado de sonoro.



PUNTUACIONES PARA LA SAGA PARADISE HEIGHTS

	PARADISE HEIGHTS
ARGUMENTO	50%
GRÁFICOS	[illegible]
DIFICULTAD	[illegible]
SONIDO	50%

	RETURN TO PARADISE HEIGHTS
ARGUMENTO	[illegible]
GRÁFICOS	[illegible]
DIFICULTAD	[illegible]
SONIDO	[illegible]

CONCLUSIÓN

Los CGs ya no son unos juegos que se van a poner de moda en España, ya son una realidad. Muchas veces estos juegos han sido calificados de juegos para jugar a una mano (one handed games), y en parte no les quito razón, pero ojo, no caigamos en el clásico error de generalizar. Sin ir más lejos yo he tenido la suerte de encontrar alguna maravilla que otra de las que ya os hablaré más detalladamente. En definitiva, si el argumento engancha podemos pasar un buen rato delante del ordenador, pero si por el contrario la historia no agrada podemos llegar a aburrirnos hasta la saciedad. Buscar una aventura interesante, graciosa y que no resulte demasiado fácil es el mejor remedio ante la temida posibilidad de llevarnos algún que otro chasco con este tipo de juegos.

Guillermo Vacas "Animo"
animo@arrakis.es

Fanzines

Qué bonita es la primaveraaa... amor amoramooor!!... Ejem! Bueno,... creo que me he dejado llevar por la tontería; volvemos a la carga una vez más con tres nuevos fanzines y uno para el recuerdo. En esta ocasión, he querido hacer coincidir la temática de los fanzines en cierta manera con los temas tratados en la revista (Matsuyama: ¡Eh! ¿y ese fanzine Hentai? AGM: Estee,... bueno, ¿¿algún día lo tendríamos que reseñar no??). En este caso, me gustaría dedicar el fanzine Clásico al Vallisoletano Manga Magazine. Sé que no es muy conocido, también sé que sus faneditores dejaron de publicarlo, pero lo que probablemente vosotros no sepáis es que fue uno de los primeros fanzines dedicados íntegramente a la publicación de obras de aficionados, dando la primera oportunidad de verse publicado a mucha gente que de otro modo no podría. Pues bueno, dejémonos de rodeos y vayamos con las reseñas de este numero:

ROBOTECH FAN MAGAZINE

350 ptas Tamaño Cuartilla 32 pags.
En tiendas Especializadas.

Esta publicación fue (y es) una sorpresa para todos; nadie sabía de su existencia y de repente surgió como de la nada, con distribución en tiendas especializadas. La razón de esto es sencilla: es una fanedición Argentina.

Ya se pueden encontrar en las tiendas sus tres primeros números que están compuestos casi exclusivamente por un "manga" ambientado en el mundo de Robotech (una serie de Mechas de la que muchas de nosotras hemos oído), que responde a una moda de esta serie que no llegó a nuestro país con el mismo fervor. Se hablan de los diseños de los Valkyrie, de los personajes... todo lo que rodea al mundo de Robotech (que allí y aquí, por mucho que le escueza a algunos, se relaciona con Macross).

El resultado final queda un poco descompensado entre la portada a color y el interior en blanco y negro (algo que se resuelve desde el segundo número, al parecer), pero lo que es muy difícil de superar son los fallos en la ilustración; ¡ojo! no son malos, sino que son de aficionada, falta ese toque de profesionalidad que tienen algunas autoras, que con el tiempo se adquiere.

YUMEMIRU Nº2

200 ptas. Tamaño DIN A4 28 pags.
Apdo. Correos 24203 08080 Barcelona

Ya se comentó en su momento el primer número de esta publicación que, tal y como se dijo la anterior vez, está dedicada íntegramente al Shojo Manga y Anime. Con una ligera subida de precio (cinco duros), pero también con una mejora en la maquetación y, en parte, de los contenidos. Contiene una serie de noticias dedicadas al Shojo, tanto en Japón, Usa o España bastante bien elaborada, es decir, completa. También se pueden encontrar en él reseñas de series como *Kareshi Kanojo no Jijoo* (¡joer, que nombre!); la nueva serie de GAINAX, o la ya renombrada *Koko Wa Greenwood*.

Por otra parte continúan los dosieres que comenzaron ya en el primer número; principalmente el dossier sobre el Manga en España; un amplio trabajo de investigación que sorprende por sus resultados; seguro que desconocíais la existencia de la mitad de las series que en su momento tuvisteis la oportunidad de ver. Otro de los puntos fuertes de la revista es un dossier sobre Yu Watase (autora de *Fushigi Yuugi*, entre otros), donde se incluye una relación de sus obras, una entrevista, libros de ilustraciones y reseñas de sus distintas obras de más interés.

Esto, añadido a una sección de videojuegos, otra de opinión y otra con letras de canciones más o menos conocidas, constituye la totalidad del fanzine. Definitivamente informativo y fácil de leer; un buen modo de acercarse al Shojo y de seguir sus noticias.

HENTAI PLUS Nº1

190 ptas. Tamaño Cuartilla 24 pags.
c\Muntaner 193 3º 1ª cp: 08036 Barcelona

Si puede haber fanzines dedicados a todo tipo de temas... ¿por qué no uno dedicado al Hentai? Eso es lo que pensaron un grupillo de Barceloneses con ganas de gresca... y de hecho llevan dándola un buen tiempo. Sentimos haber tardado tanto en reseñar este número, que ya tiene su tiempecillo, pero la verdad es que vale la pena hacerlo. Sobretodo sabiendo que ya se pueden encontrar más de tres publicaciones atribuibles a este grupo de faneditores (Falcon Editorial), todas ellas con una calidad creciente y cada vez mejor distribuida (ya hablaremos de ellas en otra ocasión).

El número que reseñamos en esta ocasión es el uno, y como todos los primeros números es un intento de llegar al lector con temas variados, pero con escasa profundidad. Si les pasa a las mejores revistas, ¿¿por qué no les iba a pasar a los fanzines primerizos??

Los temas están divididos básicamente en: Vídeo (donde se reseñan bastantes de las películas hentai aparecidas por nuestro país), Manga (en este número reseñan la obra de Hiroyuki Utatane), Art Book (el libro de ilustraciones de Mon-Mon Candy), Multimedia (es decir, películas en CD), y las típicas secciones de opinión y correo. Sin salirse del tiesto, saben llevar un tema que más de uno se sonrojaría al describir. Pero, lo más curioso, lo que más me ha llamado la atención, es la manera de realizar el ranking de las películas (las valoran tanto en su calidad como en el grado de Censura con la que han llegado a España). Muy bien pensado, sí señor.

MANGA MAGAZINE nº1.

Lo sé; muchos de vosotros no lo conocéis, bueno, creo que la mayoría ni habrá oído hablar de este vallisoletano fanzine, pero creo que es bueno recordarlo en un número como este, no tanto por su fama sino por su importancia.

Ya hablé de esta publicación en el número anterior, y me referí a ella como un Doujinshi a la española; es decir, un fanzine en el que se publicaban las historietas "estilo manga" que sus colaboradores mandaban. Pues bien, diréis, "eso no es nuevo, ya conozco más de uno así..." pero, también hay que percatarse que este fue el primero (o por lo menos desconozco un fanzine anterior (*NdL: El* Yamate Yamate, *ese sí que creo que fue el primero de todos, pero vamos,* Manga Magazine *también tiene sus siglos*)), que dedicó íntegramente sus páginas a los mangas de aficionadas. Bueno, quizás no tan aficionadas, porque si seguimos su línea, se pueden encontrar nombres como Vanessa Durán, ganadora del concurso de Mangas del Salón de Barcelona y posteriormente autora de Sheol, hasta el momento publicado por Camaleón. O... bueno, también se pueden encontrar mangas de Lázaro Muñoz (lo siento Lázaro, ¡lo tengo que decir!) que... bueno, habla por sí sólo... (*NdL: Te mataré, Celtas, xuro que lo haré*).

Desgraciadamente, quizás no fue su momento en la publicación, y a pesar de ser seleccionado en el tercer. Salón del Manga como uno de los veinte mejores fanzines, no pasó del tercer número. Incluyendo cada vez más colaboraciones de aficionados que les mandaban, y reservando a su editor (Juan José del Val Manuel) para una mejor ocasión, a pesar de tener la suficiente maestría como para publicar por sí solo.

Andrés G. Mendoza
celtas@softhome.net



GROO

Groo, el desastre

Era verano de 1987. El sol estaba alto, los pajaritos cantaban y las nubes se levantaban. Todos éramos felices pero en el quiosco de la esquina nos esperaba la mayor de las catástrofes de todos los tiempos... ¡Groo había llegado a nuestro país! Los habitantes de todos los pueblos, ciudades y aldeas de España intentaban desesperadamente escapar de tal desgracia, pero el daño ya estaba hecho y no había ningún remedio. Forum había decidido presentarnos al bárbaro más torpe, inútil, olvidadizo y bruto de toda la historia, publicando una serie de doce números. Los lectores españoles ya estábamos avisados de tal desgracia, ya que la fama de Groo nos llegó desde USA, donde el guerrero ya había empezado su andadura, primero con ocho números en la editorial Pacific, y luego con una colección regular publicada por Marvel allá por 1985. Pero este engendro de Conan ya hacía mucho tiempo que se estaba gestando en la cabeza de su creador, Sergio Aragonés, el ser más ruin y malvado que ha pisado la tierra. Con mirada amenazadora, pretende desencajarnos las mandíbulas obligándonos a leer las peripecias del hombre más gafe del mundo y sus temibles aliados... En estos momento puede que estés pensando que exagero, que esto no es real, pero te puedo asegurar que mis palabras son ciertas, mas si aún no estás muy convencido, sigue leyendo para averiguar hasta dónde puede perjudicarnos Groo, el vagabundo.



¿Habré errado?

Groo es el bárbaro más bárbaro de todos los bárbaros. Con un cerebro del tamaño de una nuez, va vagando por el mundo en busca de trabajo y aventuras, pero su escaso coeficiente intelectual lo incapacita para realizar cualquier actividad laboral, por lo que lo único que puede sacar de provecho es destruir todas y cada una de las ciudades por la que va pasando. Aunque siempre acabe metiendo en un buen lío a todo el mundo que le rodea, siempre lo hace de buena fe, terminando con su famosa frase *"¿Habré errado?"*. Pero Groo no es el único personaje ridículo que nos encontramos en tan desparramante serie. La palma de la ridiculez se la gana Rufferto, un perro que sigue a Groo por todas sus andaduras, completamente convencido que es el mayor héroe de la historia (sin contar con que tiene un valiosísimo collar con el que Groo podría tener dinero para unos añitos... pero el pobre hombre aún no se ha enterado). La parte intelectual la ponen El Sabio, un viejecillo al que Groo ha estado fastidiando desde su infancia, y El Bardo, jovial trovador que se gana su sustento alegrando a la gente con las ridículas batallas de Groo. Arcadio es la antítesis de Groo. Valiente, apuesto, pero incapaz de meterse en una batalla, por lo que su fama la tiene a costa de Groo, el conejillo de indias que le sacaba las castañas del fuego en caso de apuro. Por último, destacar el papel de Grooella, la hermana de Groo. Mujer de poder e inteligencia, tiene el pelo moreno y rizado desde que su preciosa cabellera rubia fuera chamuscada por un rayo (evidentemente, por culpa de Groo).

La [illegible]

Actualmente, Groo se ha convertido en una serie de culto. Aparte de la serie, podemos encontrar camisetas, llaveros y, lo más importante, ¡un juego de cartas! Posiblemente sea el único juego de cartas basado en una serie de cómic que realmente ha tenido éxito. Lo verdaderamente ventajoso que ofrece este juego es la inexistencia de los típicos sobres con 15 cartitas que te valen un riñón, sino que sólo existe un mazo básico (de 60 cartas) y una expansión (de 55 cartas). Las partidas duran entre 30 y 40 minutos, por lo que es un juego bastante ágil de jugar... ¡Y muy divertido!

Sergio... ¡Te queremos!

Evidentemente, uno de los principales atractivos que nos ofrece Groo es la gran aceptación que ha tenido en USA. Sergio ha sabido con mucha maña camelarse a la panda de incultos que habitan esas tierras... hasta el extremo que la página oficial de Groo (http://www.groo.com) sólo está disponible en inglés y existen muchas más páginas sobre Groo de aficionados americanos que españoles.

Con esto, habrás podido observar que la llegada de Groo a España estaba acompañada de problemas de mandíbula, dolores de estómago y un gran desembolso de dinero. Nuestro Sergito se lo ha montado muy bien y, aunque no se haya criado en España, podemos decir que uno de los nuestros ha conquistado el corazoncito de la mayor potencia mundial (será porque todos tienen el cerebro como Groo de grande?... sólo Peter Parker lo sabe).

The Amazing Spidei!!



LA PALESTRA

Hola a todo el mundo un mes más a una nueva entrega de esta sección dedicada a comentarnos (aun no he conseguido entender si lo hacemos por puro egocentrismo, porque si no lo hacemos nosotros nadie lo hace, para ahorrar el trabajo a las otras revistas o simplemente porque nosotras lo valemos ¿por qué lo hacemos jefe? (*Nota del jefe: Nunca lo sabréis*)). Bueno, después de esta introducción tan ridícula y chorra que me ha salido (qué esperabais, ayer se acabó el Salón del Cómic y aún estoy resacoso) empezaremos a comentar el anterior número, vamos allá.

Como todas vosotras habréis podido ver, desde el anterior número se ha dejado de usar la @ y se ha pasado a usar el genérico femenino, dejando a un lado el comúnmente usado masculino genérico. Por si alguna de vosotras, que estáis leyendo esta revista, se pregunta a qué se debe este cambio decirle que la versión oficial es el hecho que la @ es más grande que las otras letras y por lo tanto no queda estético, pero la verdadera razón es mucho más oscura y nos lleva hasta la retorida mente de nuestro coordinador el cual quiere que se use ese género para que así pueda imaginarse que el es el único hombre sobre la Tierra y todo lo demás son mujeres (no, si el chico no es tonto XP).

Como era de suponer en un "especial" Katsura realizado, en su mayoría, por anti-katsureros, la censura hacia los que se muestran favorables a este autor se hace bastante evidente, hasta el punto que en el artículo sobre Masakazu de la página 10, no se ha puesto el nombre de la articulista para evitar que pueda recibir muestras de apoyo por otras aficionadas y sólo escuche las críticas de sus compañeras, aunque Lázaro lo ha desmentido rotundamente y alega ese fallo a la no inclusión del nombre por parte de la redactora del éste. Así que os comunico que la redactora es Chiisai para que la podáis apoyar.

Si seguimos leyendo llegamos al artículo titulado "Masakazu Katsura Collection", donde el bueno de Karawapo, pensando que los guiones de este autor son muy fáciles de entender, lía un poco los resúmenes para que nuestro intelecto trabaje un poco, y si no mirad el resumen de **Tsubasa** donde da a Kitami y a su novia el mismo nombre para que no se sepa quién es quién (*Kitami se entera de que su propia novia está planeando asesinar a todos los alumnos [...] graba las verdaderas intenciones de Kitomi en Tsubasa*). También podéis fijaros en el de **Gakuen Butai 3 Parokan** en donde nos dice que Beeda y tres amigas forman el Gakuen Butai 3 Paradokan, ¿no debería ser el Gakuen Butai 4 Paradokan? ¿o es qué quizás eran dos amigas y no tres?

Después de ese pequeño intento de hacer que los guiones de Katsura se parezcan un poco a los de Shirow, llegamos a los artículos sobre **Wingman** y **Vander**. Y después de leérmelos yo me pregunto, ¿cómo es posible que el artículo sobre la segunda serie sea el doble que el de la primera si **Wingman** es más larga? Francamente es una cosa que no acabo de entender.

Tras eso una servidora continúa mirándose la revista hasta llegar al artículo sobre **VGAi** donde prácticamente nos encontramos con la misma introducción, palabra por palabra, que en la usada por Chii al hablar de Katsura, se nota que los dos son de la misma articulista, no penséis que nos dedicamos a plagiar las introducciones entre nosotros (aunque las de **Shadow Lady** hecha por Don Pantu y la realizada por Totoro así lo den a entender) (*Nota de Lázaro: Ambas cosas fueron fallo mío*). Por cierto Chii, ya que estoy contigo (y no penséis mal), sólo decirte que Norma no tenía pensado sólo 12 números de este manga, sino que lo hacía con todas sus series por si las ventas no iban todo lo bien que ellas esperaban (cosas bastante lógica teniendo en cuenta como editan).

Si os habéis fijado un poco mientras ibais leyendo la revista, habréis visto que la página de los dos patitos no lleva su número indicado (por cierto, ese cambio a la hora de poner la numeración se debe al hecho de que queremos que sepáis que revista estáis leyendo y no os den gato por liebre) no se debe a un despiste de maquetación (¡por santa Madoka! Cómo habéis podido pensar eso), sencillamente se debe a que el día en que en **Barrio Sésamo** daban los números nosotros estabamos por ahí de farranda y claro, luego pasa lo que pasa, que ninguno se acordaba cuál era el número que teníamos que poner. Gomen, no volverá a pasar (o eso espero).

Después llegamos al apartado de novelas, en el que Carlos intenta comparar la novela de **VGAi** con la de **Shin KOR**, por favor Katchan, esa comparación no viene al caso, todo el mundo sabe que las tres novelas de **KOR** son las mejores novelas basadas en un manga, pero bueno, si te hacía ilusión pues...

Y así nos adentramos de lleno en el universo de DNA2 donde Karawapo habla de una paradoja temporal dando pie a Lázaro para meter una notita de las suyas en donde nos suelta un rollo que ni para qué contar. Pos bien, simplemente decir que las dos estáis equivocadas (cómo me gusta llevar la contraria ^_^). Si Karin dispara la bala que transforma a Junta en el megaplayboy, pero aunque no la hubiera disparado, éste se habría convertido en ese semental dentro de 5 años, la bala de Karin simplemente acelera la transformación latente en el joven y le proporciona sus poderes psíquicos (a ver si nos leemos mejor las cosas antes de contarlas). Justo después se dice que Tomoko está interesada en el Junta original, ¡mentira!, a ella le mola el megaplayboy, al original sólo lo usaba para reírse de él. Y por último asistimos a una clase de vocabulario por parte de Karawapo en la que nos explica que el tema de apertura se da al principio y el de cierre al final.

Después nos encontramos con el artículo sobre el tomo de **Zetman** que es bastante correcto excepto en la parte de **Shadow Lady** (tranquilo Pantu que no me meteré contigo, lo haré con Lázaro que es más divertido ^_^). Cuando Pantu dice que se parece a un cómic americano lo llama *amerimanga* o *magameri*, Lázaro ya lo podrías haber corregido y poner mangameri que es lo que debería poner (pero tranquilo que te perdono el fallo, más que nada porque sino sacas mis trapos sucios ^_^).

Y leyendo leyendo llegamos a la parte más divertida de este número, la sección de Petrus. Pero no lo digo porque sea la sección hentai, sino por el comentario que nuestro apreciado coordinador hace en ella, me estoy refiriendo al comentario sobre los problemas que ha tenido con chicas de "tierna edad". Pero por Madoka Lázaro, ¿cómo puedes decir eso en la revista y luego extrañarte de que la gente lo sepa y te "puye" con eso?, aunque claro está que eso forma parte de nuestra intención de acercarnos más a nuestras lectoras contándoles nuestras experiencias sexuales (Lázaro, ¿crees que así ligaremos más?).

Hasta aquí llegan los fallos más destacables, en cuanto a contenido, del pasado número, ahora pasaremos a los pequeños estirones de orejas.

En primer lugar he de dar un pequeño estirón de orejas al encargado de las noticias por su comentario sobre Canal + y Ruroni Kenshin. La noticia en cuestión se nos presenta de este modo: "En televisiones "normales", que Canal + está emitiendo desde finales de marzo..." vale que se refiere a los canales que se cogen sin parabólica, pero ¿no lo podría haber expresado de otra forma más clara? Dentro de esta misma sección nos encontramos con el apartado de rumores y tras leérselos una servidora se pregunta cómo pueden poner como rumor lo del "Tiro al Lázaro" cuando él mismo lo ha dicho durante el Salón (*NdL: ¿Y si me rajo qué, eh?*), por cierto durante este salón se le podía insultar si ibas al estand de Ares, y casi todas las componentes de la revista ya hemos hecho nuestras reservas de globos para acribillarlo a gusto (unas dos bolsas por articulista).

También hay que dar un estirón de orejas a nuestro jefe y sus dichosas notitas metiéndose todo lo que podía y más con Katsura. Lazarete contrólate un poquito hombre que a veces había más opinión tuya que de la articulista encargada de hacer el artículo (a no ser que ella también fuera anti-Katsura claro está).

También está el caso de Mike que pone dentro del catálogo del Gokuraku a una fusión entre Haruno (sin duda la mejor VG de todas) y Haruka (de Sailor Moon). La Video Girl en cuestión responde al nombre de Haruko. Francamente, con video girls así no me extraña que a la más mínima salgan marimachos.

Hay una pregunta que te quería hacer Lázaro, ¿porqué tienes dos secciones dedicadas al hentai y sólo una dedicada al yaoi? O por lo menos eso es lo que parece tras echar una ojeada a la sección de PCGames, ya que en todos los números los juegos tratados eran hentais. ¿Qué pasa Animo, no tienes ningún otro tipo de juego japonés? A ver si va a ser verdad eso que dicen que los dibujos "chinos" sólo son sexo y violencia...

Y por último otro estirón de orejas a nuestro coordinador (lo siento Lázaro, pero es que aún estoy con el chip del Salón y no puedo dejar de meterme contigo ^_^) por poner el comentario sobre un plagio al que hemos sido sometidos dentro las páginas/sección de cachondeo, o cómo llenar dos páginas de la forma más tonta (para más información dirigiros a las páginas 46 y 47 de la Minami2000 dedicada a Katsura)

En cuanto al CD-ROM decir que en general está bastante bien pero los vídeos... Los vídeos parecen ser la enésima copia de la cinta original. ¡Ah! Y una cosa interesante que se podría incluir en próximas entregas sería los scripts de los temas principales tratados en la revista.

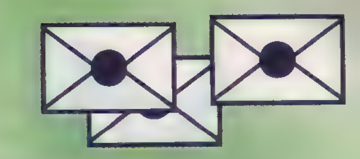
¡Ah! Se me olvidaba comentar la maquetación. Lo diré en dos palabras: Im presionante. La verdad es que se nota el cambio de maquetadora y que el "pobre" Lázaro ha tenido que hacerla mientras se busca una sustituta. Aunque sospecho que ésta tiene sus motivos y que el fondo de La Palestra estaba hecho para hipnotizarnos y conseguir vete tú a saber qué

Y ya por último y para acabar simplemente me resta aplaudir la labor del jefe para que veamos la diferencia entre las cosas publicadas en Japón y las editadas aquí. Por si no lo sabíais esa es la verdadera función del encarte. En Japón las publicaciones están realizadas en un mejor papel y normalmente suele haber algunas páginas en color; al traerlos a nuestros lares, la calidad del papel empeora y las páginas en color se convierten en blanco y negro. Es por eso que el papel del encarte es peor que el de la revista y que la tira de Sailor Macarena 2000 (por cierto Shino, sales muy mejorado, sobretodo por la perilla XP) se publica en el encarte y en el correo de La Palestra, para que podamos apreciar la diferencia. Gracias Jefe.

Alex "Saeba" Mateo

Os recordamos que en la página siguiente está la sección del correo dedicada a las cartas que destináis a esta sección. Y aprovecho para decir que el "reclutamiento" de encargadas de esta sección os incluye a vosotras, si os sentís con ánimos y ganas, lo único que se pide es buen humor, ironía y un poquito de mala leche. ¡Animaos! Esperamos vuestras quejas, sugerencias o incluso artículos.

CORREO



LA PALESTRA

Hola amigas, bienvenidas un mes más a esa maravillosa sección del correo destinada a La Palestra. Aunque este número va a ser un tanto atípico. Para empezar, los descuidos y errores del número anterior:

Por supuesto hay un par de errores ortográficos y otros tantos de maquetación, siendo el más grave el que no saliera el fondo de la editorial (a Lázaro casi le da un síncope cuando lo vio, por lo visto estuvo bastante tiempo trabajando en dicho fondo), pero para remediarlo aquí estamos nosotros, la imagen adjunta muestra la editorial tal y como debería haber salido. Además, se nos olvidó incluir



KULOTSURA

Este va a ser un número interesante, un número dedicado a un autor [illegible] peculiar. Lo cual no sería motivo suficiente como para hacer que la revista resultara interesante pero es que claro también hay que mencionar que entre la plantilla de Minami 2000 estamos casi todas (yo creo que todas) las componentes de la Liga Anti Katsura.

Es decir que este ejemplar que tienes en las manos va a ser un cuando menos curioso contraste entre las fans más acérrimas del mencionado autor y las más sangrientas detractoras del mismo. Así puede que en una página leas las delicias de sus tramas para en la siguiente encontrarte un cruel ataque a sus excesivas escenas eróticas.

Pero, a mi entender, eso hará que este número sea francamente divertido amén de informativo. Eso sí, solo si tienes una mente abierta y estás dispuesta a encajar ataques y aceptar críticas a tus gustos. Si eres una de esas radicales descerebradas que respondes con insultos a comentarios no favorables a tus autoras o series sin duda este ejemplar no te va a gustar. Pero si por el contrario eres una persona normal e inteligente, sabrás captar la ironía y el humor que van a encerrar muchos de los comentarios que podrás leer aquí y por tanto disfrutar Minami 2000 a tope. Sin ir más lejos esta editorial está llena de guiños y de chistecillos que si te lo tomas con filosofía pueden hacer que te rías a mandíbula batiente aun cuando se esté poniendo a parir a tu querido Katsura. Aprovecho también para disculparme por el gran número de notitas que meteré en los artículos en este número pero es que no lo he podido evitar era más fuerte que yo, y es que algunas series lo pedían a gritos (el de I"s fue demasiado para mí).

Y bueno, ya vale de preparaciones, vamos desde el principio a dejar clara la postura del encargado de la revista (que no de la revista en sí ojo) sobre el citado autor. Que es simple, es un mangaka [illegible]

Sí, hentai, erótico, guarro. Que vende únicamente porque mete 3876342037 culos por página (y aproximadamente un tercio de tetas). Y además, y eso lo tienen que reconocer hasta las katsureras más cerradas, no sabe dibujar los susodichos culos. Te das cuenta cuando ves a chicas en vaqueros, pero luego te vas [illegible] y vas notando que no es sólo con ese tipo de ropa, que es siempre, que no sabe dibujar culos. Y encima debe tener algún tipo de complejo que lo lleva a dibujar a todas sus protagonistas como tablas de planchar.

Luego está el tema de las tramas, que todas sus seguidoras mientan a modo de credo infalible cuando alguien ataca a su autor. ¿Es que acaso creéis que las pone él? ¿Es que no sabéis que los japos trabajan con "negras" que son las que en realidad hacen casi todo el trabajo? Pues eso, seguro que el Katsura no sabe ni lo que son las tramas.

Y luego ya está el motivo definitivo de mi odio. A ver, resumen del guión de alguna de sus obras: Chico solo, tímido y subnormal que de pronto recibe una ayuda inesperada por parte de alguna chica. Resumen de la historia de otro de sus mangas: Chico solo, tímido y aspirante perdido que de golpe y porrazo se encuentra con mil chicas que quieren ayudarle y/o ligar con él. Resumen de otro de sus cómics. Chico solo, tímido y... ¿es que sólo sabe hacer eso, es más aburrido que retransmitir una carrera de caracoles!! Vale una vez, y quizá dos si tiene mucho éxito, pero es que ya cansa. Pero claro, ve que haciendo lo mismo el público es tan borrego de seguir comprando sus obras y para qué se va a esforzar o a cambiar. En fin...

Y ya vale de meterme con el Katsura, que al fin y al cabo esto es sólo el principio y seguro que en el interior alguna de mis compañeras coge el relevo y continúa esta noble acción de poner a parir a semejante [illegible] de mangaka.

Por tanto os dejo con este número, aunque no sin antes recordaros que cuando ya no aguantéis más podéis volver a esta página, que me he currado el fondo para que lo que vais a hacer se disimule sin problemas y vuestras madres no os pillen.

De nada

STUPID, STUPID RAT CREATURES!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

la dirección de la **Liga Anti-Katsura**, un colectivo que bajo el lema: "Por un mundo mejor no más Katsura por favor" intenta salvaguardar la decencia en el mundo del manganime, si quieres sumarte a dicho grupo y estar al lado de gente como Lázaro Muñoz, Kaze no Kami, Brahma, Shinohara y un largo etcétera escribe sin falta a:

Gettaffen@yahoo.com

Contándonos las razones por las que crees que Katsura debería ser fusilado y todas sus obras purificadas en una hoguera.

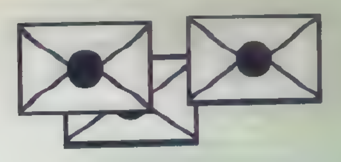
Y ahora vamos con el apartado palestrero en sí, aunque, como ya decía, este número va a ser atípico, y es que en vez de comentar vuestra quejas vamos a reproducir cartas íntegras (literalmente, no respondemos de las faltas de ortografía), empezamos:

Para Lázaro Muñoz. "EL JEFE". (No es peloteo, al contrario).

¿Pero quién te crees que eres? Te lo diremos nosotros. ¡¡¡ERES UN CAPULLO!!! Para que habéis hecho esta revista, ¿para poner a parir al manga y el anime? Creíamos que apoyábais al manga. Y lo que nos encontramos es que insultáis a todas las mejores series que se han podido crear. Cómo Marmalade Boy, Dragon Ball, Sailor Moon, etc. Nos hace gracia, que pedís que los lectores os escriban pidiéndoles que den su opinión, que digan posibles mejoras para la revista, y ... cómo le contestáis. Insultándolos a todos y poniéndolos verdes. A mí me parece estupendo que "Adolfito" tenga su opinión igual que la tengo yo o la tienes tu o quién sea. Pero si tiene un día malo que no descargue sus frustraciones contra Marmalade Boy, porque la serie no le ha hecho nada. No se te ha pasado por un instante, una milésima de segundo lo que habéis llegado a perjudicar a la serie y a los millones de fans por no decir infinitos, sacando a publicar la opinión de Adolfito, dándole ánimos a los padres para que hagan algo en contra de la Familia Crece. Si no os gusta la serie, entonces, ¿POR QUÉ DEDICÁIS VUESTRA PRIMERA REVISTA A LA SERIE? O mejor dicho ¿POR QUÉ OS INVENTÁIS UNA REVISTA DEDICADA AL MANGA, QUE LO LÓGICO ES QUE PENSEMOS QUE ESTÁIS A FAVOR DEL MANGA Y LO QUE DESCUBRIMOS ES QUE OS IMPORTA DOS PEPINOS Y MEDIO Y LO ÚNICO QUE QUERÉIS ES FORRAROS, NO? ¿A QUE LA VERDAD ESCUECE? Por culpa de opiniones como la de Adolfito, habéis conseguido que quiten "La Familia Crece". ¡¡¡¡PERO SI LO ÚNICO QUE SABÉIS HACER ES COMERLES LA CABEZA A LOS PADRES CON GILIPOYECES. Y si no os gusta mamalade boy ¿por qué habéis creado una sección fija en la revista? En el número de Sailor Moon habían más insultos que piropos hacia la serie. ¿Porque no sacáis una revista a la venta de coches o de motos o que se yo y os meteis con este tema? ¡¡¡Y DEJAD AL MANGA TRANQUILO!!! Lo único que hacéis es perjudicarlo. Si nos hemos comprado las revistas ha sido para tener fotos de nuestras series favoritas, pero no por la basura que hay escrita en ellas. Y si estáis aburridos y no sabéis que hacer, compraros un loro o daros cabezazos contra la pared y dejad tranquilo al anime. Que Adolfito se dedique a otra cosa porque para lo que hace en la revista será mejor que se quede en su casa. Y nos decís que fotocopiemos las carátulas que hay detrás del póster, pero ¿¿¿¡¡¡NOS VAS A PAGAR TÚ LAS FOTOCOPIAS, EEEEEHHHHH LÁZARO???!!! Sóis unos tacaños. 795 ptas. para la mierda revista que hacéis. ¡¡¡RETIRÁOS, POFAVOR!!! Y las imágenes del CD si siquiera se pueden IMPRIMIR. YA SABEMOS QUE ESTA CARTA NO VA A SERVIR PARA NADA PERO POR LO MENOS NOS HEMOS DESHAOGADO Y HEMOS DICHO LO QUE PENSAMOS QUE POR CIERTO ES VERDAD. Lo único que hacéis es forraros a costa del manga. DEDICÁOS A OTRA COSA TODOS. POR CIERTO LÁZARO HABER SI TIENES LO QUE TU YA SABES Y PUBLICAS ESTA CARTA EN LA REVISTA DONDE AL LADO APAREZCA UNA RESPUESTA. ¡¡¡ATRÉVETE!!! No serás capaz porque no tienes lo que hay que tener. Espero tu respuesta en el próximo número. Y HABER SI NO INSULTÁIS TANTO A LA GENTE QUE OS ESCRIBE PORQUE EN EL NÚMERO 0 VOSOTROS MISMOS DIJISTÉIS QUE PODÍAMOS ESCRIBIR LO QUE NOS DIERA LA GANA. HABER SI NO INSULTÁIS MÁS A MARMALADE BOY PORQUE ES LA MEJOR SERIE QUE HE VISTO EN MI VIDA.

MIKI K.

(Folio reciclado escrito a máquina y sobre matasellado en Sabadell el 30-3-99)





Bueno, Miki K., sólo agradecerte tu carta, no te imaginas lo bien que nos lo hemos pasado todas con ella, especialmente Adolfito (de hecho está pensando en ponerle un marco y colocarla encima de su chimenea). Si hubieras tenido "lo que tú ya sabes" y la hubieses firmado con un nombre real seguramente te hubiéramos agradecido, aparte de tu opinión (como siempre hacemos con todas las cartas firmadas), la importancia para poner o quitar series que nos otorgas (especialmente la de quitarlas cuando nuestra revista y opiniones aparece con la serie ya finalizada), probablemente te hubiéramos dado algunos consejillos básicos de informática para que pudieses imprimir las imágenes del CD (la cosa suele ir bastante bien si lo ves desde el Explorador de Windows y no desde el propio navegador del CD) e, incluso, puede que hubiéramos abusado de tu enorme confianza y te hubiéramos recomendado usar correctamente la expresión "a ver" en vez de utilizar erróneamente el verbo "haber" de la manera que tú lo haces. Pero como no lo has hecho, ahí queda tu carta, ya dijimos que no podíamos tomarnos en serio a nadie que no tuviese valor para respaldar su propia opinión. Por cierto, tengo curiosidad, ¿lo de Miki K. es porque no sabías escribir "Koishikawa"? Y una cosa que no entiendo, ¿por qué todas las que mandáis cartas como esta retáis a Lázaro a publicarlas, a ver si tiene huevos, a que no se atreve? Si ya las leemos, os lo aseguramos, ¿para qué queréis que desperdiciemos espacio de la revista que se podría aprovechar hablando de manganime con estas pataletas de niñas enrabietadas porque alguien ha dicho que su serie favorita no es la octava maravilla del mundo?

Pero, aún mejor y de probablemente alguien con menos edad todavía que quien escribió esta carta, nos llegó este mail por correo electrónico:

——Mensaje original——
De: COMANDO GT <comando-gt@mixmail.com>
Fecha: sábado 24 de abril de 1999 20:30 Asunto: Muere

Te saludamos XXXXXXX.
Trabajas con Lazaro Muñoz. Para nosotros eres el enemigo.
Descubriremos lo necesario para hacerte daño.
Desaparece o iremos a por tí.
===
Todos los que abusáis de Dragon Ball estáis muertos.
La venganza de Gokuh está llegando.
No cesaremos hasta destruiros a todos.
Os ha hablado el comando GT.

Vuestras mentes se arrepienten en su incultura de desprestigiar DRAGON BALL.

Insuperable, y creo que especialmente irritante, no para nosotras, que la verdad es que conocíamos al grupo en cuestión desde antes incluso de que empezase a mandarnos mails "anónimos" (M. B., hija, eres un desastre creando grupos de presión en la sombra), sino para las verdaderas aficionadas a la serie Dragon Ball, ya que, para qué engañarnos, es gente como esta la que le da a las seguidoras de dicha serie la fama que tienen.

Y ya está, eso es todo por este mes, esperamos vuestras cartas, comentarios y críticas para poder seguir mejorando y lograr ser la revista que todas queréis que seamos.

Matsuyama
Matsuyama@iname.com

¡¡Saludos!! Después de la resaca posterior a los salones de Barcelona y Madrid, vuelve la sección de correo de Minami2000. Como parece que he conseguido despistar a Matsuyama, aprovecharé para contestar vuestras cartas antes de que vuelva a encontrarme, mira que es insistente...

Ana María y Mercedes Hidalgo
(Jerez de la Frontera, Cádiz)

Las chicas del Studio Kawaii, habituales en esta sección de correo con sus dibujos, ahora nos escriben también una carta. ¿Mira que os gusta monopolizar, eh? (¡Es broma!) Para colaborar en Minami2000 no es imprescindible tener e-mail, ni mucho menos. Tanto si queréis colaborar con artículos como con dibujos podéis enviárnoslos a través de Internet o por correo ordinario, y si tienen la calidad suficiente se publicarán, no os quepa la menor duda. También nos explican que están montando un club de fans de Saint Seiya, así que las que estéis interesadas podéis escribir a:

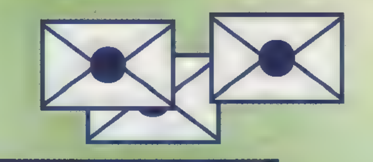
Ana María y Mercedes Hidalgo
C/ Parque de Capuchinos nº4 1º-C
11405 Jerez de la Frontera (Cádiz)

Raquel Hernández
(Getafe, Madrid)

¡Uffff, vaya cantidad de preguntas que nos envías! Son tantas que te las contestaré en plan telegrama. Por ahora no parece que Utena, Maze o Legend of Basara estén entre las series "futuribles" de las editoriales en España, la única que podría tener alguna posibilidad es Utena, que está pegando bastante fuerte en Japón, pero es una posibilidad bastante remota, al menos en este momento. La versión anime de X la puedes encontrar subtitulada en castellano de la mano de EGO Films. La continuación de Chirality y Macross 7 Trash por parte de Norma... bastante improbable, con el reciente tijeretazo que ha sufrido su línea manga. El manga de Record of Lodoss War llevará unos dos o tres números publicados cuando leas esto. Para conseguir las películas de Sailor Moon S y Super S lo mejor es intentar encontrar un fansub yankee, porque que yo sepa no están subtituladas al castellano. Ayashi no Ceres es el último manga de Yuu Watase, la autora de Fushigi Yuugi. Se trata de un triángulo amoroso, pero tratado de manera algo diferente a la habitual, con un trasfondo mitológico, toques de humor y algo de violencia.

Paco García
(Barcelona)

A ver, tema fansubs. Por ahora tengo conocimiento de dos grupos que subtitulan anime en castellano en España. Por un lado, EGO Films, que aunque no se les puede considerar fansub por ciertos aspectos (un punto común en los fansubs es la falta de ánimo de lucro, cosa que en este caso no es así) están subtitulando últimamente bastantes obras al castellano, como Mononoke Hime, Memories, Macross Plus, o la más recientemente Video Girl Ai, por poner algunos ejemplos. Por otro lado están los chicos de Vórtex Studio, que ya han subtitulado cosas como The End of Evangelion y Otaku no Video. Otra cosa sensiblemente distinta es un distribuidor de fansub, como es el caso que citas en tu carta, el de Roy Fokker. Su labor no es subtitular películas, sino distribuirlas en nuestro país, principalmente Roy distribuye las cintas de los más importantes fansubs de USA, por lo que como bien dices su lista de títulos es impresionante.



Cary-Chan
(Ciudad Real)

Una aficionada que nos escribe mientras hace clase, es que mira que es aburrido ¿verdad? Como buena fan de Lodoss to Senki espero que el especial sobre Fantasia Heroica del número 3 te gustara. Por ahora Planeta no se plantea continuar Ruin Explorers, por lo que la historia se quedará (salvo sorpresa) en ese primer tomo, para desgracia de las aficionadas a esta serie. Hagiwara-sensei sigue dibujando Bastard!, aunque a un ritmo bastante lento, pero no temas que pasados unos meses de la aparición en Japón del tomo 20 lo tendremos en nuestro pais, ¡paciencia!. Sobre series de anime en TV (la pregunta del millón), tenemos por un lado la reposición de Mazinger Z en algunas autonómicas (TV3 y Canal Sur, si no me equivoco), Dragon Ball GT por el Canal 33, Rurouni Kenshin en Canal Plus, y algunas series como Cutey Honey, Wedding Peach y otras por el canal Buzz de Vía Digital. Aparte de eso, poco más que rumores, me temo. Y también me temo que las novelas de Lodoss la única manera de conseguirlas es pidiéndolas a Japón, cosa bastante difícil y pelín cara. ¡Ah!, se me olvidaba, tus dibujos están bastante bien, pero aun tienes que trabajar más, sobre todo el tema de la tinta y las proporciones.

Carlos Sanz
(Parla, Madrid)

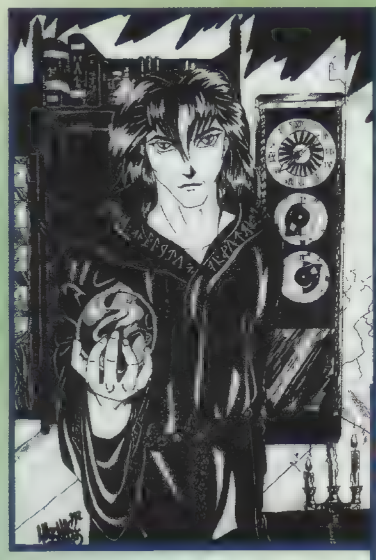
Interesantes preguntas las que nos hace Carlos, así que voy a intentar responderlas. Por lo que tengo entendido, en Japón también se reponen series antiguas en TV, de hecho la mayoría de las series de éxito acostumbran a reponerse pasados unos 6 meses aproximadamente. Has de tener en cuenta que aunque como tú dices las cadenas de TV en Japón emiten mucho anime, la demanda es mucho mayor y hay muchísima competencia entre canales, y en cualquier lugar un clásico siempre es una buena apuesta para conseguir audiencia. Por regla general, y dado que la mayoría de las grandes editoriales en Japón no sólo editan cómic, las novelas basadas en mangas acostumbran a ser editadas por la misma editorial que el original, por ejemplo la novela de Video Girl Ai (que Norma intentó traer a nuestro país, sin éxito) fue editada bajo un sello de Shueisha dedicado a éste tipo de novelas, llamado Jump Books. Siento no poder responderte sobre las tiradas de los mangas en España, pero ese es un dato que las editoriales no acostumbran a revelar ni aunque les amenaces, aunque peor es con las cifras de ventas...

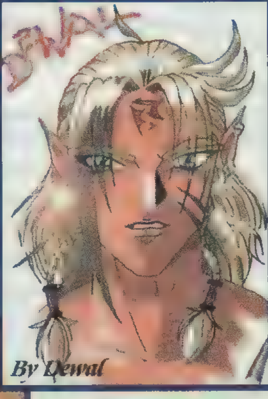
Lucía del Pilar Latorre
(Guadalajara)

Muy guapa tu carta, lo del papel de colores es muy original y queda muy llamativo. Como puedes ver, ya hemos publicado tu dirección como querías, ¡para que os quejéis luego! Me preguntas qué puedes hacer para que publiquen series como Fushigi Yuugi, Card Captor Sakura y otras. Pues mi respuesta es sencilla, ¡rezarle mucho a San Adachi! Bromas aparte, lo único que puede hacer una aficionada como tú o yo es mandar cartas a las editoriales para expresar sus preferencias y opiniones. Tampoco acostumbra a servir de mucho, a no ser que sean muchísimas personas las que piden una misma serie, pero siempre es mejor intentarlo que no hacer nada, ¿no crees? El artbook de X de CLAMP y el 1 y el 2 de Sailor Moon los podrás encontrar en alguna librería especializada de Madrid, si tienes un poquito de suerte. También nos pides un especial sobre las CLAMP, y he de decirte que está en la lista de posibilidades para próximos números de Minami2000, así sólo queda esperar un poco.

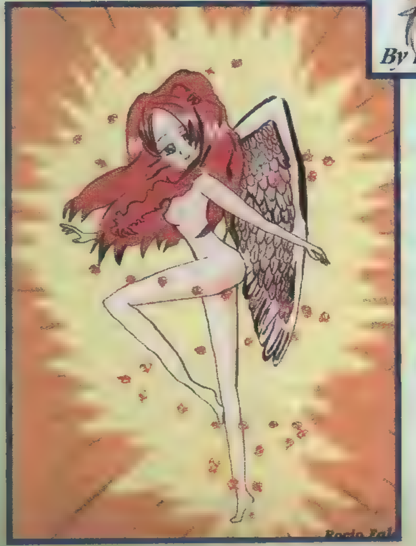
Kintaro
(Zaragoza)

Bien, veo que has recapacitado y tu segunda carta es bastante mas ponderada que la primera, me alegro mucho (más que nada por tu integridad, que en Zaragoza conozco a unos cuantos integristas KOReanos que son muy pero que muy peligrosos...). No te desanimes e intenta hacer un fanzine, aunque no llegue a toda España tu opinión al menos podrías hacerla llegar a la gente de tu entorno, realizar un fanzine puede ser una experiencia muy divertida, te lo aseguro. Haré llegar tus sugerencias sobre el CD, aunque no te aseguro nada... Lo de votar series es una idea que habéis sugerido algunas, y que estudiaremos para próximos números (NdL: Está estudiado y ya hay un proyecto en marcha que no ha salido en este número por problemas de espacio). Golden Boy no está en la cartera de las editoriales actualmente, aunque si que lo estuvo en un pasado no muy lejano, y, quién sabe... Tiene bastantes más posibilidades, de todas formas, la versión anime (que puedes ver en el CD-ROM) que el manga. Y tanto Hojo, como Fujishima y Shirow están muy bien colocados de cara a próximos especiales de Minami2000, hasta aquí puedo leer...

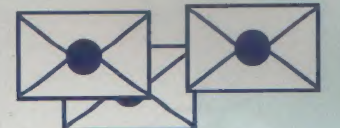




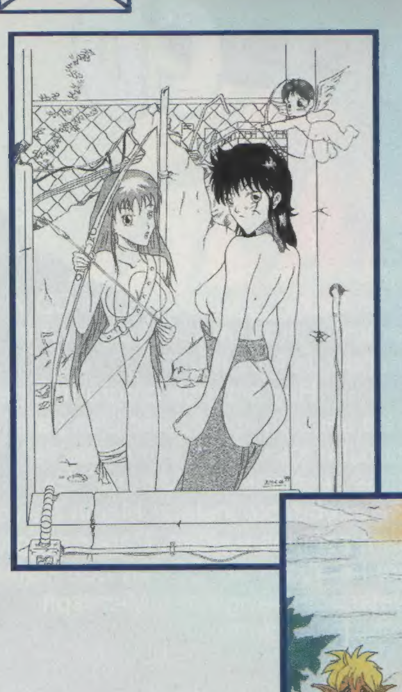
By Dewal



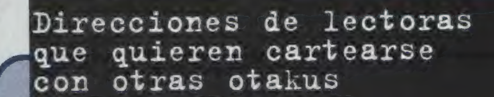




CORREO







Mª Carmen Sánchez Pérez
Barriada "El Cerezo"
C/ Playa de Marbella nº 1 4º-B
41009 Sevilla

Rocío Pérez Aguilar
Barriada "El Cerezo"
C/ Playa de Marbella nº 5 2º-B
41009 Sevilla

Sheila Núñez Ruiz
C/ Goya nº29 3º-B
13500 Puertollano (Ciudad Real)

Rosa Artiguez González
C/ Franco Ricart nº25
12400 Segorbe (Castellón)

Carmen Oliver Marroig
C/ Sant Leandre nº54 2º-A
Palma de Mallorca

Víctor Toyos González
C/ Palmira Villa nº3 6º-L
33011 Oviedo

Patricia Pérez González
C/ Sarasate nº5 2º-E
37005 Salamanca

José Miguel Devesa Fombuena
C/ Túria 61, 12
46008 Valencia

Lucía Del Pilar Latorre Marlasca
C/ Alameda nº1 1º-A
19003 Guadalajara

Bueno, pues hasta aquí hemos llegado por este mes. ¡Nos vemos en el especial Mechas del mes que viene!

Asuma Shinohara

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

COMO EJECUTAR MINAMI 2000

El programa de Minami 2000 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción ***Ejecutar*** del **Menú de Inicio** y a continuación escribir **D:\MINAMI.EXE** (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

COMO USAR MINAMI 2000

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami 2000 son las siguientes:

Música

Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección *Varios* del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos videos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón. Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios

En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.

Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los videos y músicas de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

<u>Formato MP3:</u>
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

<u>Archivos de vídeo:</u>
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios)

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VIDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCION VARIOS:

Windows Media Player
Intel Indeo 5
QuickTime for Windows
WinAmp

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami2000@milenium.com



Jazz Jackrabbit 2
the secret files
Jazz Jackrabbit 2
GRATIS
POR EL MISMO PRECIO
Lo encontrarás en:
fnac
El Corte Inglés
¡Vive ahora las nuevas aventuras
de Jazz Jackrabbit y sus amigos!
Prueba tu habilidad y logra vencer
a Devan Shell y sus esbirros
Distribuidor Oficial:
ARES multimedia

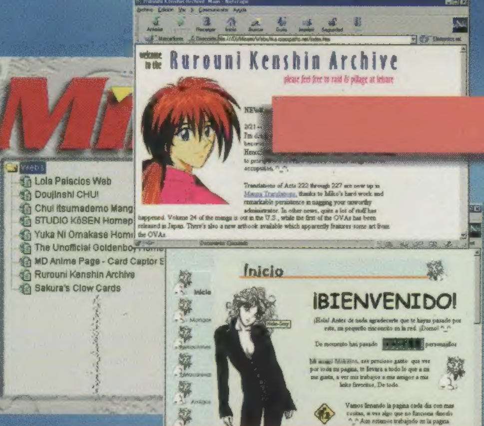
Minami 2000

Contenido del CD



Internet

Además de las habituales páginas de series, y como los autores nacionales también tienen gran presencia en la red, te hemos preparado una selección con las mejores y más interesantes páginas web, para que navegues off line (gratis) entre ellas todo el tiempo que quieras.



Programas

Este mes destacamos el strip poker de Evangelion, pero no es lo único que hay en este apartado, pues como siempre te ofrecemos una agradable recopilación de programas para tu entretenimiento y diversión.

Música

Escucha nuestra extensa selección de canciones, que este número tienen como estrella y novedad algunos ejemplos de la banda sonora de la nueva película de Touch.



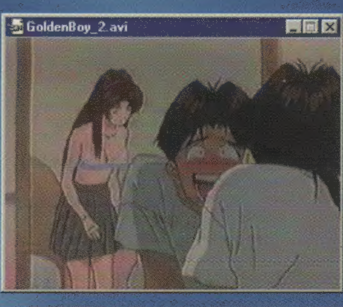


Imágenes

Disfruta ahora y siempre de una maravillosa recopilación de imágenes e ilustraciones. Te incluimos imágenes de gran cantidad de series para que puedas deleitarte con la enorme calidad de esta selección.









Vídeos

Y para terminar, una variadísima selección de vídeos, entre los que podrás encontrar escenas de Video Girl Ai, Ruroni Kenshin, Golden Boy...
Y, además, un fabuloso reportaje sobre el mundo del manganime, ¡en exclusiva primicia!